

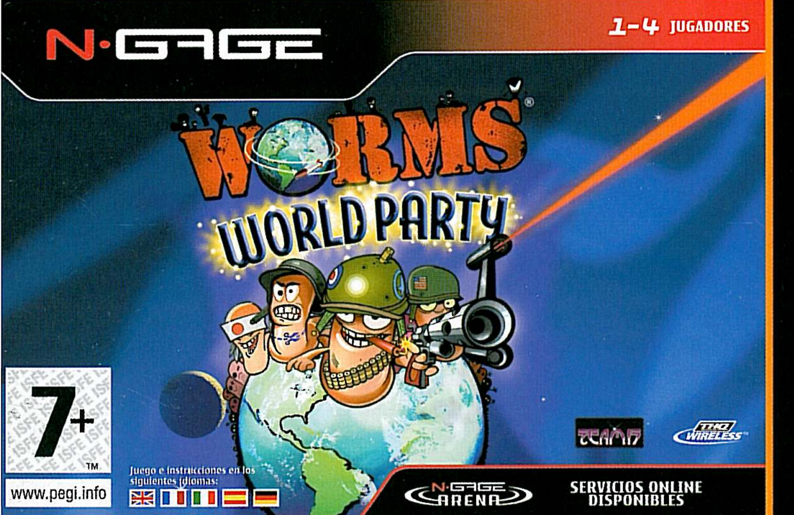
Nº 52 · MAYO 2005 · 6,00 €
PlayStation®2
Revista Oficial - España
ÚLTIMA HORA
PSP
¡Analizamos y puntuamos los primeros juegos del lanzamiento en USA!
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
THE WARRIORS
Los creadores de GTA reinventan la lucha callejera
y además
TEKKEN 5, GOD OF WAR, COLD WINTER, HAUNTING GROUND, ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING, FULL SPECTRUM WARRIOR...
¡SÚPER NOVEDADES!
Así serán Soul Calibur 3, Killer 7, Burnout Revenge, Prince Of Persia 3...
MOTO GP 4
Namco presenta el simulador definitivo de motociclismo
2 GUÍAS COMPLETAS: SPLINTER CELL CHAOS THEORY + COLD FEAR
GRUPO ZETA
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00052
8 420565 092005

ge.com/es

ucha por ser el mejor. Ahora cuesta menos

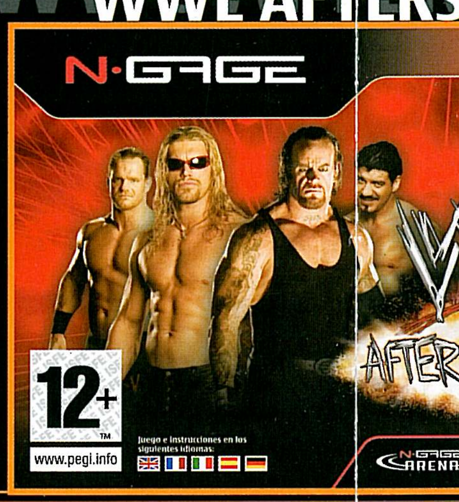
Nuevos juegos por 29,99€ (P.V.P. recomendado)

WORMS WORLD PARTY





WWE AFTERSHOCK




THE ROOTS, GATES OF CHAOS









sola Multijugador
fono móvil
unidad N-Gage Arena
roducción de vídeo/audio
rnet móvil
eo electrónico



anyone anywhere

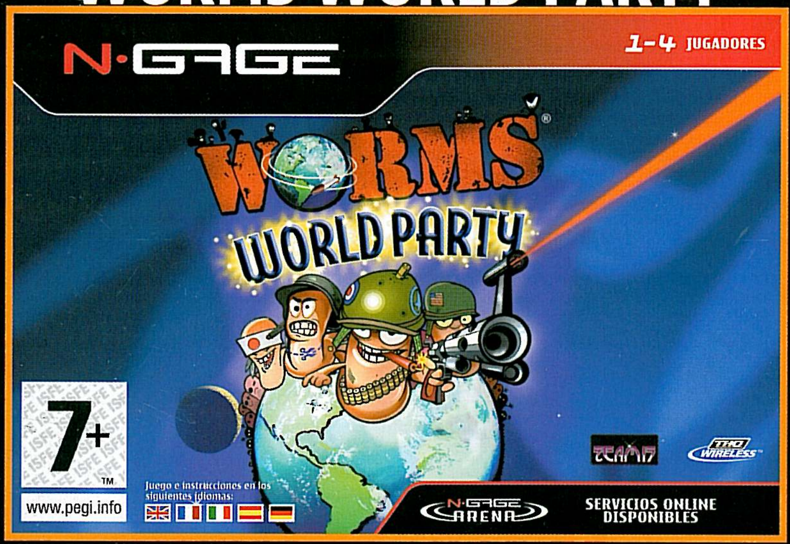
The gamer's phone

n-gage.com/es

Lucha por ser el mejor. Ahora cuesta menos

Nuevos juegos por 29,99€ (P.V.P. recomendado)

WORMS WORLD PARTY







WWE AFTERSHOCK



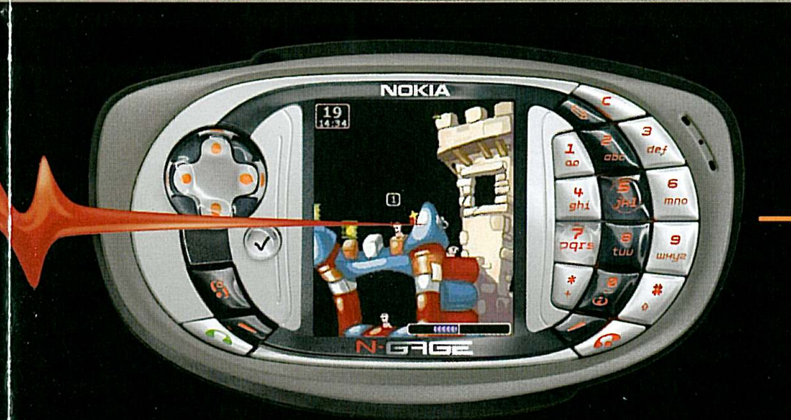


THE ROOTS, GATES OF CHAOS









Consola Multijugador
Teléfono móvil
Comunidad N-Gage Arena
Reproducción de vídeo/audio
Internet móvil
Correo electrónico



anyone anywher

The gamer's pho



FIFA
Street
NO ES SUFICIENTE GANAR
TIENES QUE HACERLO CON ESTILO
EA SPORTS BIG
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
FIFA
Official FIFA Licensed Product
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional
Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are
Electronic Arts™ brands. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES



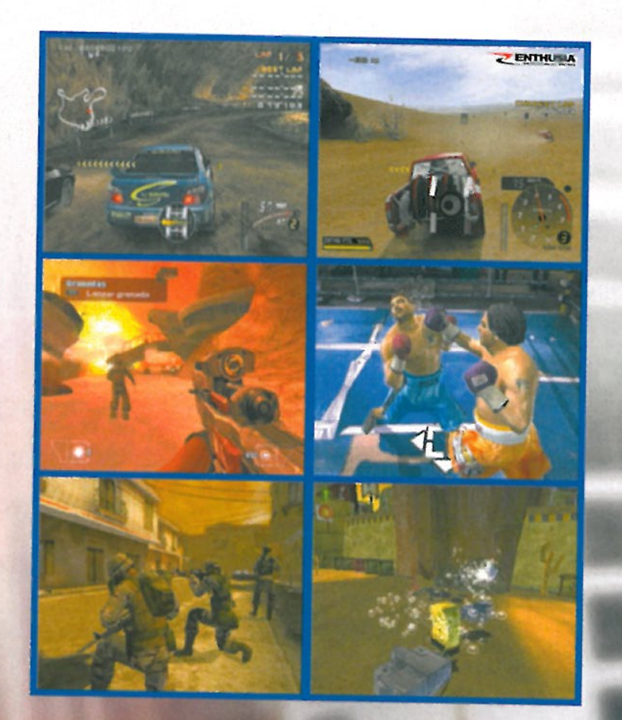


DVD-DEMO (52)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

9 DEMOS JUGABLES

- 01. JUICED
- 02. ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING
- 03. TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
- 04. FIGHT NIGHT ROUND 2
- 05. FULL SPECTRUM WARRIOR
- 06. BOB ESPONJA: LA PELÍCULA
- 07. RUGBY 2005
- 08. JAK 3
- 09. KILLZONE



3 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

- MAKING OF DE ACE COMBAT



- EYETOY ANTIGRAV



- PRIMEROS LANZAMIENTOS PSP



PlayStation®2

Revista Oficial - España

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep Maria Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Ediciones B y Zeta Multimedia: **Juan Pascual**

Director Coordinación de Revistas Ediciones Reunidas: **Daniel Llagüerri**

REDACCIÓN
Coordinador Editorial: **Vicente Fernández de Bobadilla**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez**, **Lázaro Fernández**, **Javier Bautista**, **Natalia Muñoz**, **J. Iturrioz**, **L. Mittard**, **Á. Jiménez**, **Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Angela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado)
C/ Bailén, 84. 08009 Barcelona
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D.
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º.
41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao
Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07 **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23 **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28 **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83 **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10 **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98 **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679 **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91 **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736 **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535 **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M 50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARi

¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS

- 1 GPS eXplorist 100
- 1 GPS eXplorist 200
- 1 GPS eXplorist 300
- 20 CT SPECIAL FORCES
- 20 SPLINTER CELL CHAOS THEORY
- 20 RELOJES DE SPLINTER CELL

LOS PRÓXIMOS ÉXITOS PARA PLAYSTATION 2



REPORTAJES



PRETEST



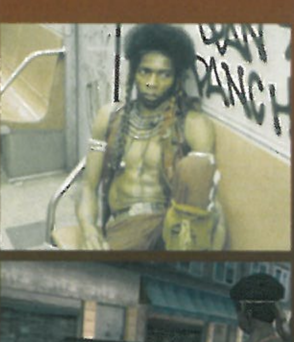
GUÍAS DE SPLINTER CELL CHAOS THEORY, COLD FEAR Y GT4

¡Espionaje, Survival Horror y conducción completan la sección de guías este número!



The Warriors

Nuestro corresponsal en Nueva York, alias «Nemesis-comprador-compulsivo», asistió a la presentación mundial en Coney Island del nuevo proyecto de Rockstar, un juego basado en la mítica película de finales de los 70 «The Warriors»







TEST

ENTREVISTA

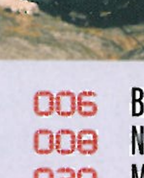


Los mejores de 2004
¡Descubre los juegos que se han ganado el corazón de nuestros lectores el pasado año!

SECCIONES

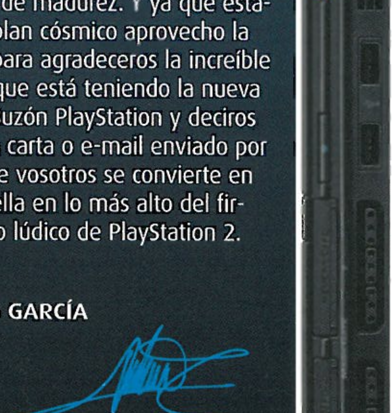






PLAYSTATION 2, LA MADUREZ DE UNA ESTRELLA

Nuestra inseparable y vieja amiga PlayStation 2 está viviendo una etapa de madurez realmente brillante y prometedora. Dicen que las estrellas nacen de una nebulosa, se convierten en protoestrellas y evolucionan a una forma más estable para vivir su etapa de auténtica plenitud. La vida de PlayStation 2 discurre actualmente por ese maravilloso momento de madurez y estabilidad tecnológica. Casi todos los títulos que aparecen gozan de una calidad sobresaliente y prácticamente todas las compañías, siempre hay excepciones claro, aprovechan milimétricamente cada rincón del hardware de una máquina que ya no tiene secretos para nadie. Eso significa que estamos ante su etapa más dulce, lo que está provocando, desde hace unos meses, el desfile ante nuestros atónitos ojos de los mejores lanzamientos de su historia. Es posible que la inminente aparición de PSP este verano, o el anuncio en esta edición del E3 de la futura PS3, pueda marcar más adelante el inicio de una nueva etapa y el inexorable ocaso de nuestra PS2. De hecho, también dicen de las estrellas que millones de años después de tomar forma, éstas se agotan y comienzan a morir... Os podemos asegurar que todavía falta mucho para que esto suceda, quizá no millones de años, pero sí los suficientes como para que nuestra querida PS2, antes de acometer su destino en el cosmos como poderosa y cegadora súper nova, permanezca junto a nosotros durante muchísimo tiempo para poder disfrutar de su maravillosa etapa de madurez. Y ya que estamos en plan cósmico aprovecho la ocasión para agradeceros la increíble acogida que está teniendo la nueva sección Buzón PlayStation y deciros que cada carta o e-mail enviado por alguno de vosotros se convierte en una estrella en lo más alto del firmamento lúdico de PlayStation 2.



MARCOS GARCÍA
Director

punTÚa

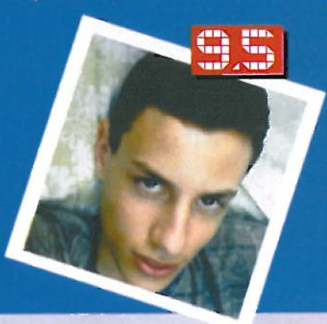
Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



FIFA STREET

Sergio Capa Nieto, Madrid.

FIFA siempre ha sido uno de mis juegos de fútbol preferidos, pero me va más el fútbol callejero, como *FIFA Street*, por eso creo que le tendríais que poner más nota. Sus gráficos, sus movimientos (colas de vaca, escorpiones...) lo hacen único. La diversión, las faltas, es decir, fútbol a lo bestia. Yo creo que es el mejor juego de fútbol callejero.



CRASH TWINSANITY

Jordi Lorenz Mata, El Papiol (Barcelona)

Hola. *Crash Twinsanity* es mi juego preferido. Me gustaría comentaros que, aunque me encanta jugar con **PlayStation 2**, no encuentro muchos juegos que me gusten, excepto *Crash Bandicoot* que me fascina. Y creo que le pusisteis poca puntuación a *Crash Twinsanity*, ya que la mayoría de los juegos tienen más de 8.1, y muchos sí que no se lo merecen.

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota jugando con PS2, de tu viaje a Japón en el lanzamiento de PSP, de tu PS2 «tuneada» •

Gran Turismo 4 y Metal Gear Solid 3

Ángel Justicia Ruiz
Calasparra (Murcia)

Hola, me llamo Ángel y tengo 16 años. Quería felicitaros, animaros y hablaros de dos obras maestras. Ya habréis adivinado que son las más impactantes creaciones de **Polyphony Digital** y **Konami**, aunque más impactante es el ridículo en el que deja a sus competidores. Creía que os pasábais con la puntuación de *GT4* y *MGS3*, pero tras probar el juego automovilístico más esperado y vuestra *demo* de *Snake Eater* me he dado cuenta de que me equivocaba, y es que hace tan sólo unas semanas conducir un súper deportivo costaba unos 200.000 Euros, y ahora se reduce el precio a menos de 10 céntimos. Además, pensaba que el *Countryside* de *San Andreas* era naturaleza, pero me he percatado de que es un simple invernadero comparado con la complejidad de únicamente la *demo* de *MGS* (y no pretendo dejar en mal lugar a *GTA*), pero son los juegos como éstos los que hacen que después de tantos años siga escuchando la típica frase de mi madre: «¡Angelín, apaga ya esa máquina que te vas a quedar sin ojicos!». Espero seguir gastando electricidad con *GT4, MGS3* (si queréis, je je) y nuestra negra amante con la que tenemos tantas y tantas citas. Gracias por leerme y por seguir haciendo que os lea. Hasta la vista.

Innovaciones



Álex Quintana
Vía e-mail

Era inimaginable la aparición de máquinas recreativas como **PS2** hace tan sólo unos pocos años. Y, sin embargo, ahí está, en el salón junto al televisor y el equipo de música... Ahora se anuncia ya la nueva **PlayStation**, una nueva generación de videoconsolas cuyas prestaciones pueden sobrepasar con creces nuestras expectativas. Uno se pregunta, sin ánimo de menospreciar, si los desarrolladores de juegos estarán a la altura de su potencia. Muchos tememos la eterna continuidad de los *MGS*, los *NFS*, los *MOH*, las sagas de *Tekken*, *Final Fantasy*, *GT* y *GTA*, y así hasta cansarnos; con un entorno gráfico asombroso y un realismo extremo, eso sí. Tal vez una vez más se ponga de manifiesto la incapacidad del ser humano para evolucionar con su tecnología. Por suerte, aquí estamos hablando del campo lúdico. ¿Para cuándo un periférico en forma de casco integral que nos sumerja totalmente en la realidad

EL TEMA DEL MES

Este mes hablamos sobre PlayStation 3 y su presentación en el E3 de este año

PlayStation 3, más On-line que Off-line

Óscar González López
Lugo

Pienso que la consola, al margen de los rumores que la rodean, además de presentar un aspecto gráfico superior al de **PS2**, empezará a apostar fuertemente por el juego en red y los juegos Off-line van a quedar considerablemente reducidos. A todas estas novedades habrá que añadirle, como es costumbre en todas las consolas de **Sony**, un amplio y variado catálogo de títulos que abarquen los distintos géneros. También me gustaría que para la próxima generación de **PlayStation** se inventaran periféricos que transporten al jugador a una experiencia de juego más cercana, en la que haya que utilizar los cinco sentidos con el fin de poder tener la sensación de que el que está viviendo la historia eres tú y no el «muñequito» de turno.

PlayStation 3, un auténtico centro de ocio



Antonio Villar Prieto
Sagunt (Valencia)

Ya veremos lo de la feria **E3**, aunque está claro que hasta que **PS3** sea una realidad jugable aún pasará una buena temporada. Estaría bien que PS3 fuera un auténtico centro de ocio. Algo así como una **PSX** mejorada y más potente (disco duro, grabador de DVD, etc.). No estaría de más que interactuase con *MiniDisc* y, puestos a pedir, que se pudiese navegar por Internet (si Dreamcast podía, ¿por qué **PS3** no? Y todo a un buen precio.

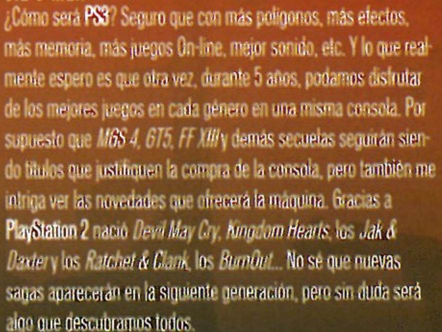
Demasiado pronto para PlayStation 3

Sh4v0
Vía e-mail

Hola a todos y felicidades por hacer esta maravillosa revista. Veréis, como os leo todos los meses no me gustaría deciros ninguna mentira, así que seré sincero y os diré respecto al lanzamiento de **PS3** que cuando me enteré de su creación no me hizo mucha gracia, porque estas navidades compré **PStwo** y vendí **PS2** (modelo grande). Creo que se han adelantado demasiado al lanzamiento de **PS3**, está claro que aún se puede exprimir mucho más la actual. Sé que si sale ya **PS3** pasará con la **2** lo que pasó con **PSone**, se dejarán de hacer juegos para ella y tendremos que dejarnos la pasta en una **PlayStation 3**. Es mi opinión y no deseo ni mucho menos cambiar el mundo con ella. El mes que viene os intentaré mandar la foto de mi **PS2** «tuneada». Un saludo.

Sagas clásicas en PlayStation 3

Ramón Varela Arrabal.
Vía e-mail



¿Cómo será **PS3**? Seguro que con más polígonos, más efectos, más memoria, más juegos On-line, mejor sonido, etc. Y lo que realmente espero es que otra vez, durante 5 años, podamos disfrutar de los mejores juegos en cada género en una misma consola. Por supuesto que *MGS 4, GT5, FF XII* y demás secuelas seguirán siendo títulos que justifiquen la compra de la consola, pero también me intriga ver las novedades que ofrecerá la máquina. Gracias a **PlayStation 2** nació *Devil May Cry, Kingdom Hearts*, los *Jak & Daxter* y los *Ratchet & Clank*, los *BurnOut*... No sé que nuevas sagas aparecerán en la siguiente generación, pero sin duda será algo que descubramos todos.

En el próximo número, el tema será:

¿Qué opinas de la tendencia cada vez mayor de hacer videojuegos basados en películas? ¿Qué película te gustaría ver convertida en videojuego?

BUZÓN PlayStation 2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

virtual de los juegos? O, puestos a imaginar, un guante que produzca sensaciones táctiles, un entorno interactivo por completo que permita la manipulación total de sus elementos (combinar, modificar, inventar...); o una ciudad entera a nuestra disposición en la cual cada edificio podría ser un juego diferente, una sala de *chat*, una academia, una tienda virtual. Todo ello sin cables, ni tiempos de carga, ni problemas de conexión, ni ralentizaciones. Pero, hasta que esto sea posible, nos conformaríamos con juegos que aportaran originalidad y nuevos enfoques a los temas habituales. En fin, el genio es un don escaso. Aunque como usuarios, y sobre todo compradores de sus productos, deberíamos exigir a los diseñadores un mínimo de creatividad y capacidad innovadora. Valga esta carta como crítica constructiva: a pensar, que no es poco, y a imaginar, que no es menos.

Juegos de historia en PlayStation 2

Alex
Vía e-mail

Hola soy un lector de vuestra revista desde que tengo **PS2** y quería daros las gracias por incluir *demos* de juegos muy chulos, pero bueno, al grano. Lo que quería comentaros es que a día de hoy existen pocos juegos de historia y los que hay son todos de la Segunda Guerra Mundial, y encima para una compañía española buena que hay y que hace juegos de historia (**Pyro Studios** en la saga Commandos) no es de España, ¿no creéis que ya estamos un poco hartos de los anales americanos?
Otra cuestión que quería tratar es la de la nueva consola portátil **PSP**, creo que **Sony** habría ganado más compradores si **PSP** hubiese sido compatible con los juegos de **PS2** aunque fuese haciéndola un poco más grande.

Tiembla Bisbal, la habilidad de Danny con SingStar le augura un gran futuro musical. ¿Te veremos en el próximo Operación Triunfo?

Récord insuperable en SingStar

Danny Déniz
Gran Canaria (Las Palmas)

Hola, compro vuestra revista desde hace muy poco, desde el Nº 50 y me parecen buenísimos los contenidos. Sinceramente, no soy de los que se pegan horas jugando, pero los juegos que más me entretienen son *EyeToy* y, sobre todo, *SingStar*. Y por eso escribo, he cantado con muchos amigos y familiares, y casi siempre soy el que más puntuación saca, supongo que se deberá a mis conocimientos musicales, por eso os adjunto varias imágenes que muestran mis mejores récords. Como podéis ver mi máxima puntuación la he conseguido en el nivel fácil de *Jamelia*, donde he llegado a conseguir 9.880 puntos. Y luego podemos ver la diferencia entre una misma canción, por ejemplo *Juanes*, en los tres niveles: Fácil (9.530), Media (8.690) y Difícil (6.780). Me encantaría que comentaran en la revista cuándo saldrá el próximo SingStar.

Puntuación increíble en NBA Live 2005

Roberto Garnelo
Vía e-mail

Hola a todos los miembros de la redacción. Os mando el récord que conseguí el otro día jugando a *NBA live 2005* con Los Ángeles *Lakers* contra los Chicago *Bulls* ganando (272-96), pero lo mejor es que conseguí 268 puntos con un solo jugador (Kobe Bryant), una cifra increíble. Espero que os guste este récord que tanto me ha costado (meses y meses de vicio, je je). PD: Agradecer a todo el personal que hace posible que la revista salga todos los meses con artículos tan buenos y esas grandísimas demos.



Ni Michael Jordan en sus mejores tiempos... Roberto ha debido dejar al Kobe Bryant virtual con unas terribles agujetas.



REGALAMOS CINCO PACKS MC3 DUB ED.

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PS2**... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un *pack* de **Midnight Club 3** compuesto por una camiseta, un CD *single* y un logo cromado.

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!



Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco **Metal Gear Solid 3** que regalamos.

NOTICIAS
Toda la actualidad de PlayStation 2

NUEVA EYETOY

Si aún no la conoces, ya no tienes excusa porque *Monkey Mania* y *Antigrav* se venden en un *pack* que incluye una nueva *EyeToy* en color plata al interesante precio de 59,99 Euros.

PLAYSTATION SCHOOLS' CUP

Tras ganar en fase clasificatoria a los equipos de Valencia, Sevilla, Madrid, Barcelona y Bilbao, el Colegio Santa María del Mar de A Coruña será el representante español en la *PlayStation Schools' Cup* que tendrá lugar en Estambul el 25 de mayo.



ROLAND GARROS

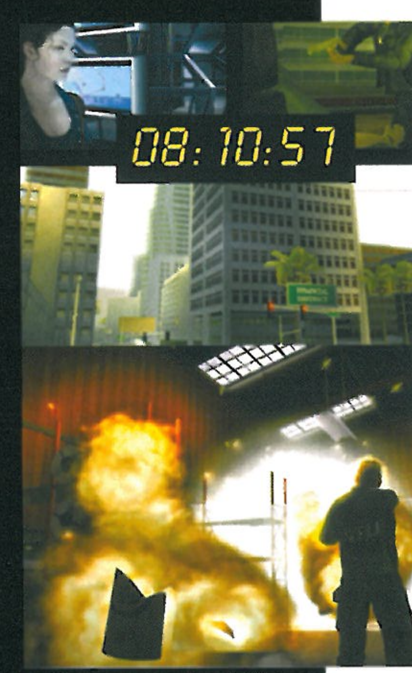
La nueva entrega de *Smash Court Tennis* recreará el prestigioso torneo francés y llegará a nuestras tiendas el próximo 18 de mayo.



24: EL JUEGO

La cuenta atrás está a punto de comenzar

Gracias al acuerdo alcanzado entre **Twentieth Century Fox** y Sony C.E., **PS2** contará en exclusiva con un juego basado en la prestigiosa serie de televisión *24*. El juego transcurre en un nuevo día entre la segunda y la tercera temporada, y arrojará luz sobre muchas cuestiones no resueltas en la serie. Así, podremos conocer quién estaba realmente detrás del asesinato del Presidente Palmer, por qué Kim Bauer consiguió un empleo en L.A. UAT o cómo Jack Bauer y Chase Edmunds llegaron a trabajar juntos. La versión lúdica de *24* presentará una mezcla de géneros que abarcarán desde el sigilo y los disparos, hasta frenéticos desafíos al volante, todo ello sin dejar de lado los interrogatorios o el rastreo de satélites. Como no podía ser de otra forma, tanto los rostros como las voces de los personajes serán las de los protagonistas de la serie, entre los que destacan Kiefer Sutherland y Elisha Cuthbert.



El juego contará con más de 100 misiones de múltiples géneros

PRIMERAS IMÁGENES DE F1 2005

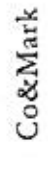
Vuelve la emoción del deporte de moda

Cuando *Fórmula 1 2004* está aún en lo más alto de las listas de ventas gracias a su reedición en *Platinum*, **Sony C.E.** ultima los detalles de la nueva entrega. Como en anteriores versiones, podrás manejar a Fernando Alonso y su R25 ya que el juego incluye todos los coches, pilotos y pistas actualizados, incluyendo el Circuito de Turquía que acogerá el primer Gran Premio de su historia, el próximo 21 de agosto. Además, ***F1 2005*** te permitirá ponerte al volante de monoplazas clásicos y de revivir momentos históricos de este deporte. Entre las nuevas características destacan los *pit stops* interactivos y los momentos previos a la carrera que incluyen a los mecánicos, cámaras, periodistas y eventos especiales. Por otro lado, se han añadido elementos que servirán de ayuda a los conductores menos experimentados como frenada automática, conducción asistida o recuperación rápida tras un trompo.





Una de las novedades de la edición 2005 serán los eventos pre-carrera



Te tendrán que arrancar de ella.







NUEVA **GP1-50** URBAN SPORTS

La evolución de la especie corre libre por las calles

www.derbi.com
www.planetderbi.com

EL RENACIMIENTO DE TODO UN MITO

Vuelve la heroína más famosa de los videojuegos

Hace ya casi diez años que Lara Croft forma parte del imaginario colectivo de todo aquel que conoce mínimamente el mundo de los videojuegos. La chica disfrutó de su momento de máximo apogeo en la época de **PSone**, consiguiendo millones de *fans* en todo el mundo. Cinco entregas le sirvieron para que su peculiar fórmula, mezcla de plataformas y exploración en gigantescos entornos (templos, pirámides, ciudades abandonadas...) calase hondo en todos ellos. Su paso a los 128 *bits* con *El Ángel De La Oscuridad*, pese a tratarse de un título excelente con numerosas virtudes, no consiguió el éxito esperado. Quizá la mecánica ya no era adecuada para la nueva generación o posiblemente Lara necesitaba un descanso y un cambio de *look*. Para ello las cabezas pensantes de **Eidos** encargaron esta nueva entrega a los desarrolladores de **Crystal Dynamics**, creadores de la saga *Legacy Of Kain* y del más reciente *Project Snowblind*. El resultado se ha hecho esperar, pero ya contamos con la primera información de un juego que aparecerá antes de fin de año y será presentado con todos los honores en el próximo **E3** de Los Ángeles. Lo más importante, cómo no, es la nueva Lara. Ahora va equipada con todo tipo de *gadgets* de nueva generación que pueden verse a lo largo de su cuerpo; lo mismo ocurre con las armas. Todo tiene un aire mucho más realista. El aspecto también ha cambiado. Si en *El*



EL CREADOR DEL MITO

Toby Gard fue el creador de Lara cuando se encontraba en **Core Design**. Ahora se ha incorporado a **Crystal Dynamics** para seguir su proyecto.

«LA NUEVA LARA ESTÁ FORMADA POR EL DOBLE DE POLÍGONOS QUE EN LA ANTERIOR ENTREGA, EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD»

UNA CHICA BIEN EQUIPADA

Según sus creadores, en esta nueva aventura Lara dispondrá del artilugio adecuado para resolver todas y cada una de las variadas situaciones que se le presenten. Además, ahora todos ellos aparecerán sobre su cuerpo; se acabó lo de llevar una mochila con capacidad infinita. Esto dotará al juego de un aire mucho más realista.

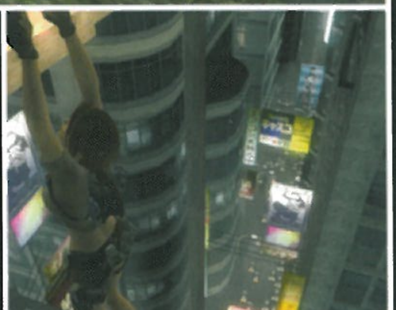






Ángel De La Oscuridad su cuerpo estaba compuesto por 4.400 polígonos, ahora este número aumenta hasta 9.800. Su piel y sus músculos actúan como en la vida real. Se moja, se ensucia y reacciona ante el entorno. La ropa que lucirá es de última tendencia perteneciente a los más importantes diseñadores y de las innovaciones en vestuario de campaña. En cuanto al juego en sí, los pocos detalles que han trascendido hasta la fecha indican que *Tomb Raider* vuelve a sus orígenes para ofrecernos algo similar a lo visto en las primeras entregas, pero adaptado a los tiempos que corren. Tendremos mucho tiempo para hablar de este título en meses venideros, seguro.







NUEVAS IMÁGENES DE STAR WARS EPISODIO III

Cada vez falta menos para que se materialice La Venganza De Los Sith

A la espera de que llegue el 05/05/2005, la fecha mágica en la que el juego aparecerá en las tiendas de todo el mundo, cada vez conocemos más detalles acerca del título de **Lucas Arts**. En un reciente viaje a Londres pudimos ver en acción tanto el modo Historia como los duelos láser multijugador. En el primero, manejaremos a Anakin y Obi-Wan, y los 16 niveles están ambientados en cuatro mundos de la película como los planetas *Coruscant, Utapau* o *Mustafar*. En cuanto a las opciones multijugador, podremos elegir entre el modo Cooperativo o el *Versus*, en el que poner a prueba nuestras habilidades con el sable láser luchando no sólo con los dos protagonistas del modo Historia sino también con el General Grievious, Count Dooku, Mace Windu o una nueva aprendiz de *Jedi* llamada Serra Keto, además de dos personajes ocultos.

«EL JUEGO PERMITE VER DOCE MINUTOS DE PELÍCULA DOS SEMANAS ANTES DEL ESTRENO»











Aprende el manejo del sable láser y encadena combos

MUESTRA RESPETO

FULL SPECTRUM
WARRIOR™

BASADO EN EL PROGRAMA DE ENTRAMIENTO DEL EJERCITO AMERICANO*

LAS VIDAS DE LOS HOMBRES DE LAS COMPAÑIAS ALPHA Y BRAVO
DESCANSAN EN LAS DECISIONES QUE TÚ TOMES AL MANDO .









PlayStation.2



*ESTE JUEGO NO ESTA PATROCINADO O APOYADO POR EL EJERCITO DE LOS ESTADOS UNIDOS

TOP 10

Los primeros puestos, tanto en venta como en alquiler, siguen estando liderados por *Gran Turismo 4* y *Metal Gear Solid 3*. Está claro que pasarán muchas semanas hasta que un título sea capaz de desbancarlos de los primeros puestos y, aunque dejen de estar arriba del todo, seguramente seguirán formando parte de las tres listas que pueblan esta pagina durante muchos meses.

LOS MEJORES

Mayo 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)	06- TIME SPLITTERS: FP (EA GAMES)
02- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)	07- SPLINTER CELL CHAOS THEORY (UBI SOFT)
03- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)	08- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM)
04- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)	09- MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION (TAKE TWO-ROCKSTAR)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)	10- FIFA STREET (EA SPORTS)

LOS MÁS ALQUILADOS

BLOCKBUSTER — Marzo 2005





01- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)	06- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
02- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)	07- KING OF FIGHTERS: M.I. (VIRGIN PLAY)
03- ACE COMBAT 5 (SONY C.E.)	08- COLD FEAR (UBISOFT)
04- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)	09- BROTHERS IN ARMS: ROAD TO... (UBISOFT)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)	10- SHADOW OF ROME (EA-CAPCOM)

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL — del 1 al 31 de Marzo

01- GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)	06- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
02- METAL GEAR SOLID 3: S.E. (KONAMI)	07- FIFA STREET (EA SPORTS)
03- METAL GEAR SOLID 3 (ED. LIM.) (KONAMI)	08- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
04- DEVIL MAY CRY 3 (EA-CAPCOM)	09- METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)
05- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)	10- LOS SIMPSON: HIT & RUN (VIVENDI UNIVERSAL)

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO ESPN 2K5
- Rafael del Olmo Arauzo (MADRID)
- Pilar Pascual Torres (BALEARES)
- Fco. José Contreras López (ALBACETE)
- Ángeles Verdejo Benavente (MURCIA)
- Modesto Ramos Ahedo (VIZCAYA)
- David Pastor Sebastián (MADRID)
- A. Vicente Gómiz Rodríguez (ALICANTE)
- David Rivas Vilches (BARCELONA)
- Consuelo Hernández Martínez (MURCIA)
- Monserrat Hernández García (ZAMORA)

CONCURSO KOF MAXIMUM IMPACT
- Marcos Javier Pérez Nada (MÁLAGA)
- Fco. Javier García Fernández (GRANADA)
- José Manuel Sánchez Sobrino (SEVILLA)
- Daniel López Ramírez (BARCELONA)
- Cristina Sánchez Bernat (BARCELONA)
- Dario Javier Rivas Nole (CUENCA)
- Amparo Mármol España (JAÉN)
- Ramona Domínguez Deméndez (TENERIFE)
- Francisco Martínez Mas (ALICANTE)
- José Darío Díaz González (MADRID)
- Stelyan Obreja (CASTELLÓN)
- Encina Sánchez Córdoba (VALENCIA)
- Diego Calles González (MADRID)
- Ana Isabel Cordobés Herrera (GRANADA)
- Luis Peralta Ros (MURCIA)
- Alberto Puente Rodríguez (BARCELONA)
- Diego Gutiérrez Martín (MADRID)
- J. Modesto Hergueta Ortiz (ALBACETE)
- Antonio Fernández García (ALMERÍA)
- Evilia María Ramos González (TENERIFE)

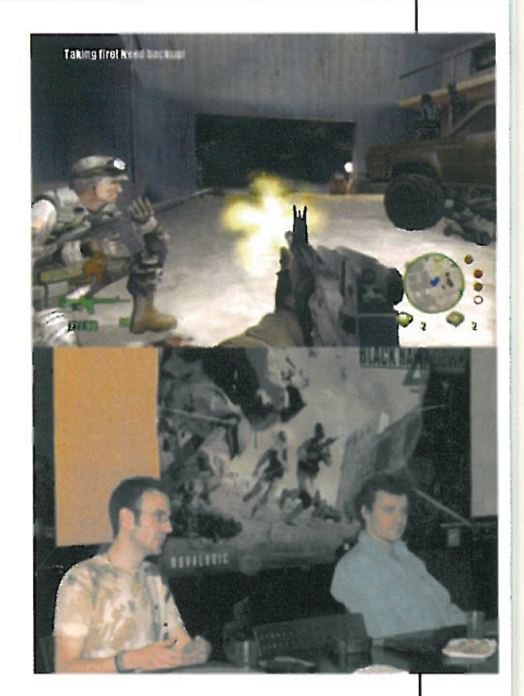
CONCURSO SAN ANDREAS GRAND THEFT AUTO
Ganadores de 1 bicicleta, 1 balón y 1 camiseta:
- Oscar Plasencia Arroyo (MADRID)
- Pau Sureda Corcoy (GERONA)

Ganadores de 1 balón y 1 camiseta:
- Pablo Sánchez Rodríguez (BARCELONA)
- Mª José Moreno Humet (BARCELONA)
- Mª Dolores Ibáñez Moreno (VALENCIA)
- Alejandro Marcos Marrón (MADRID)
- Edelmira Sosa Pérez (Las Palmas de G.C.)
- Ricardo Nadal Solar (VALENCIA)
- Ana García Santos (BARCELONA)
- Francisco Javier Álvarez Santos (SEVILLA)
- Manuel Pelegrín Roca (BARCELONA)
- Alfonso Llata Fernández (CANTABRIA)
- Oscar Juvero Pedraza (HUESCA)
- Jairo de la Mata Fuentes (MADRID)
- Pedro Vidal Díaz (MADRID)
- Sebastián Sánchez Fernández (JAÉN)
- Carmen Maza Berrio (MADRID)
- Mike Martínez Lahidalga (VITORIA)
- Carlos Ruiz Félez (TARRAGONA)
- J. José Álvarez Ruiz (Sta. C. de TENERIFE)

VIRGIN PLAY PRESENTA DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

El modo On-line más multitudinario de PS2

Del cruce de la saga bélica *Delta Force* de PC y de la película *Black Hawk Derribado* llega ahora a **PS2** este título que, al igual que el filme, está ambientado en la Operación Restaurar la Esperanza desplegada en Somalia a principios de los 90. Las oficinas de **Virgin Play**, encargados de la distribución del título en nuestro país, acogieron la presentación de ***Delta Force: Black Hawk Down*** que corrió a cargo de David Halse (Relaciones Públicas en Europa de **Novalogic**) y Jason Kingsley (Director Creativo de **Rebellion**). El punto fuerte de este título promete ser su modo On-line que permitirá jugar de forma simultánea a un máximo de 32 usuarios. Además, gracias al *Headset* podremos dar órdenes en tiempo real a nuestros compañeros de equipo tanto si son humanos como si están controlados por la inteligencia artificial del juego. De igual forma, además de las misiones individuales, contaremos con siete modos multijugador Off-line.



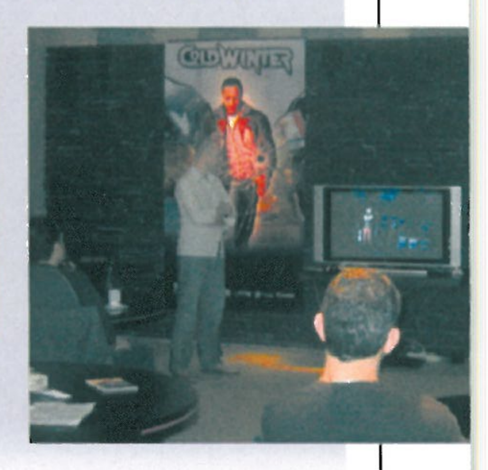
COLD WINTER: LA GRAN APUESTA DE VIVENDI

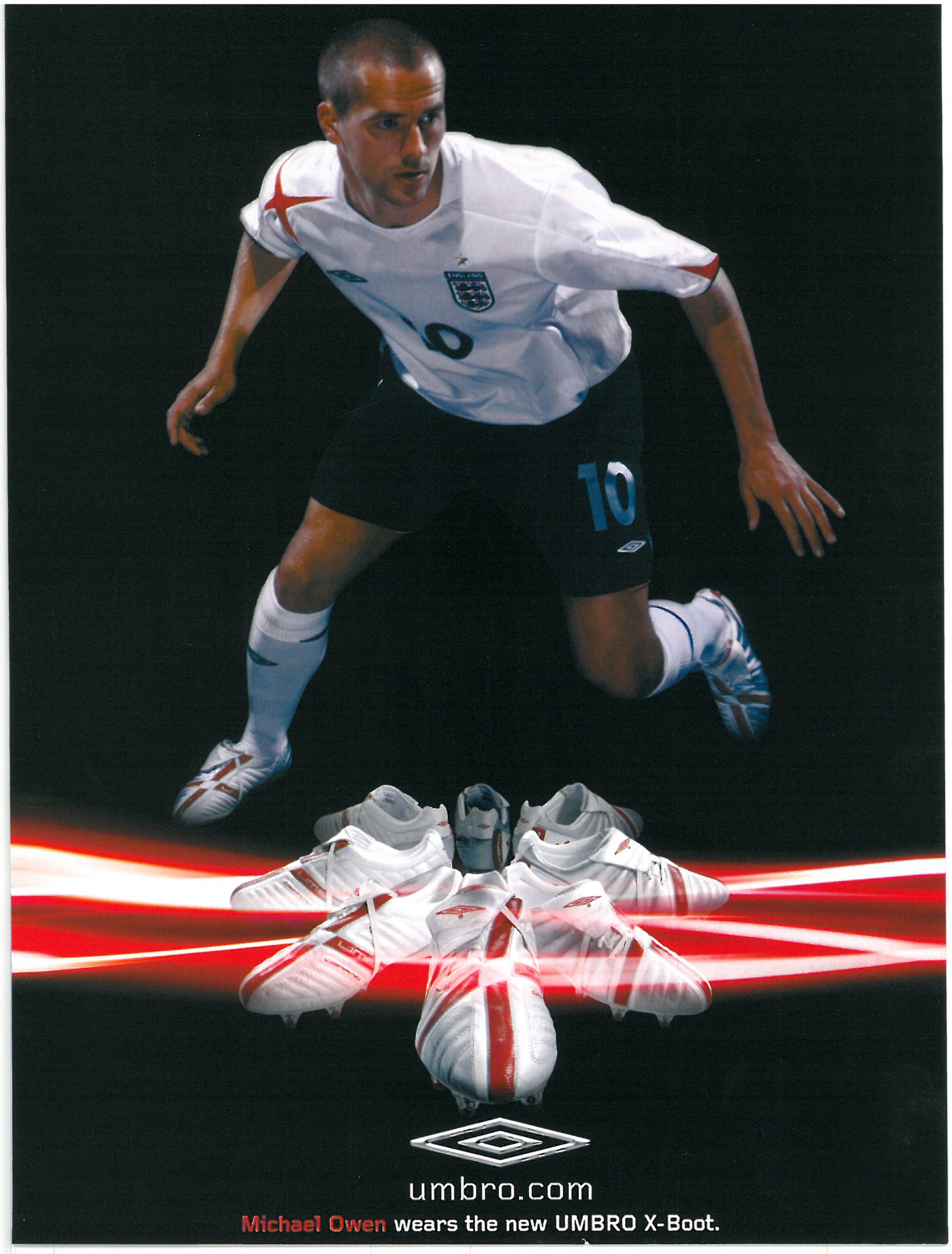
Julian Widdows de Swordfish Studios presentó su creación

La Sala Tiki de Madrid fue el escenario elegido por **Vivendi Universal** para dar a conocer ***Cold Winter***, su nuevo título estrella. El encargado de dar a conocer todos los detalles del juego fue Julian Widdows, Director de Desarrollo de **Swordfish Studios**. Como pudisteis comprobar en la *demo* del número pasado, ***Cold Winter*** es un *shooter* en primera persona protagonizado por un agente secreto que nada tiene que ver con el refinado James Bond: sin *smoking*, sin licencia, sin piedad son sus consignas...



La presentación tuvo lugar en Madrid el pasado 31 de marzo





ENGLAND
10
10
umbro.com
Michael Owen wears the new UMBRO X-Boot.

01

Los Mejores de 2004

Nuestros lectores premian por cuarto año los títulos más sobresalientes para PlayStation 2



Sonia Ferrer, presentadora del programa «Gente» de TVE, fue la encargada de conducir la entrega de los premios a los mejores juegos de 2004 en la sala Moma de Madrid

No hubo sorpresa final y GTA San Andreas se alzó con el premio al mejor juego del año

El pasado día 14 de marzo tuvo lugar la entrega de premios para los mejores juegos de 2004. Por cuarto año consecutivo los lectores de **PlayStation 2 Revista Oficial** han sido los encargados de elegir los títulos que les han hecho vivir fantásticas aventuras, jugar partidos inolvidables o simplemente disfrutar de experiencias únicas durante doce meses. Además, ésta es la primera edición en la que se ha entregado el galardón al Reconocimiento Profesional, que ha sido entregado a María Jesús López (Directora de Negocios de **Sony C.E.**) por su impecable trayectoria dentro del sector. Y como ha ocurrido en las tres ediciones anteriores, no podía faltar un premio especial concedido por los componentes de la redacción al juego que más nos ha hecho vibrar durante la pasada temporada, que este año ha sido otorgado a todo un ganador de la conducción, *Burnout 3: Takedown* de **Electronic Arts**. La gala se celebró en la sala Moma de Madrid, un local acogedor y joven muy acorde con el espíritu del sector. Después de una agradable comida, comenzó la entrega de premios que contó como maestra de ceremonias con la conocida presentadora del programa «Gente», Sonia Ferrer. El momento cumbre llegó con el anuncio del mejor juego del año, que como todos esperábamos fue *GTA: San Andreas*.

01.- De izquierda a derecha, Mónica Corbella (Responsable de Marketing y PR de Konami), Antonio Ruiz (Software Manager de Sony C.E.), Francisco Javier Encinas (Director General de Virgin Play), Fátima Aldama (Directora Comercial de Sony C.E.), Sandra Melero (PR de Ubi Soft), María Jesús López (Directora de Negocios de Sony C.E.), Rafael Martínez-Avial (Director General de Electronic Arts), Juan González (Director General de Take 2 España), Javier Martínez-Avial (Director de Marketing de Sony Computer Entertainment), Antonio López (Senior Product Manager de Electronic Arts) y Gonzalo San Juan (Director Comercial y de Ventas de EA España).
02.- Carlos Ramos (Director Comercial, Marketing y Desarrollo de Unidad de Revistas de Grupo Zeta), James Armstrong (Vicepresidente y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment y Sony Pictures para España y Portugal) y José Luis García (Director General de Revistas de Grupo Zeta).
03.- Los invitados siguen con atención los instantes previos a la entrega de premios.



Juan González Cuin (Director General de Take 2 España) recoge el galardón al mejor título del año de manos de Carlos Ramos (Director Comercial, Marketing y Desarrollo de Unidad de Revistas de Grupo Zeta)

Mejor Juego del Año

Grand Theft Auto San Andreas

Compañía: Rockstar



Mejor Juego de...

...Conducción



Need For Speed Underground 2

Compañía: Electronic Arts

...Aventura/RPG



Final Fantasy X-2

Compañía: Electronic Arts

...Acción/Plataformas



Prince Of Persia: El Alma Del Guerrero

Compañía: Ubi Soft

...Shoot'em-up



KillZone

Compañía: Sony Computer Entertainment

Mejor Juego...

...Deportivo





Pro Evolution Soccer 4

Compañía: Konami

...On-line





KillZone

Compañía: Sony Computer Entertainment

...Más Original





EyeToy Play 2

Compañía: Sony Computer Entertainment

...de Lucha





Mortal Kombat Deception

Compañía: Virgin Play



Los miembros de la redacción han elegido este título de Electronic Arts como el más impactante de 2004



Premio de la Redacción

Burnout 3: Takedown

Compañía: Electronic Arts





01.- James Armstrong (Vicepresidente y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment y Sony Pictures para España y Portugal) se dirige a los asistentes.

02- Vicente Fernández de Bobadilla (Coordinador Editorial de PlayStation 2 Revista Oficial) y Francisco Encinas (Director General de Virgin Play).

03.- Después de la entrega de premios se sortearon estas dos flamantes motocicletas Derby entre todos los invitados a la gala.



Premio al Reconocimiento Profesional

María Jesús López

Compañía: Sony Computer Entertainment



Con este galardón especial hemos querido premiar la larga trayectoria de María Jesús López, desde los primeros balbuceos de esta industria en nuestro país, con los míticos Spectrum y Amstrad, hasta su más reciente labor en **Sony Computer Entertainment** con **PSone** y **PlayStation 2**, dos productos firmemente consolidados en el mercado y en cuyo éxito en España ella ha sido un activo indispensable.


STOLEN


12+


@*!
www.pegi.info




XBOX




PlayStation 2


PC
DVD


blue
52


HIP
GAMES


Virgin
PLAY
www.virginplay.es

TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 LOCK'NLOAD
Un espectacular FPS de increíble calidad.



02 LEMMINGS
28 niveles de pura diversión.



03 DR. FRANKENSTEIN ADVENTURES
Una aventura de puzzles que será un clásico.



04 NY NIGHTS SUCCESS IN THE CITY
El primer simulador social de la gran manzana.



05 3D METAL COMBAT
Mechas en acción 3D en un divertido juego para móviles.



06 CASTLEVANIA
El regreso de un fascinante clásico en tu móvil.



07 GHOSTS'N GOBLINS
El mito de las recreativas en tu móvil.



08 MIGHT AND MAGIC
Un gran juego de rol con tres personajes en acción.



09 CARLOS SAINZ 2
El campeón no se retira de la competición móvil.



10 TOP GUN 2
Uno de los mejores arcades de los últimos tiempos.



01 - Entra en emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

Lock'nLoad Rise Of War

Un espectacular shooter para tu móvil

Corre el año 2096 y eres el único soldado terrestre que ha sobrevivido a un ataque de los *Zeki* sobre la base delta de los páramos de *Tau Ceti*. Estos alienígenas poseen un imparable ejército de robots mercenarios que hacen su trabajo sucio. Tu misión es salvar las colonias que quedan en *Tau Ceti*. Esta historia sirve de argumento para este espectacular *FPS* que, por primera vez en móviles convencionales, sabe recrear todo lo que se espera dentro del género. Y es que el juego ofrece un desarrollo similar a los primeros *shooters* que salieron para PC: escenarios sencillos y poco poblados, enemigos grandes y poco numerosos y simples *puzzles*. A pesar de la sencillez de su diseño, ***Lock'nLoad*** te sorprenderá por sus espectaculares gráficos, que poseen una calidad que ya quisieran para sí algunos *shooters* de N-Gage. Los escenarios, los enemigos y tus armas están representados con gran calidad y sólo en las distancias cortas dejan ver zonas pixeladas. Asimismo, ***Rise Of War*** está estructurado en pequeños episodios introducidos por informes de misión que te indican los objetivos generales de cada nivel, si bien dentro de cada uno irás recibiendo nuevas instrucciones. Sin duda, una producción sorprendente.



BUSCA LAS LLAVES
Cuando encuentres una puerta de color diferente al resto no te molestes en acercarte a ella: busca primero la llave del color correspondiente para poder abrirla. Las llaves no suelen estar muy lejos de las puertas cerradas.



LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Un aspecto gráfico imponente.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.8 **GRÁFICOS:** El primer FPS con un entorno 3D extremadamente cuidado y de muy buena presencia.
8.0 **AUDIO:** Casi, casi a la altura de los gráficos de consola, aunque le falla algo de variedad.
9.5 **JUGABILIDAD:** Sorprendentemente sencillo de manejar ya que el punto de mira no se mueve en el eje Y.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA N-GAGE, NOKIA N-GAGE QD, NOKIA 6600, NOKIA 7610, NOKIA 6670.



(SOBRE 10)

PlayStation.2

NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NO



El regreso de los Lemmings

Uno de los grandes nombres propios de las plataformas y *puzzles* de los 90, que causó furor en su momento en sus múltiples versiones, llega ahora a móviles con 28 fabulosos niveles que recrean a la perfección el espíritu del original. Por si no te suenan, los *Lemmings* son una especie de roedores medio tontos que has de guiar desde un punto de partida a la salida del nivel. Por el camino hay multitud de obstáculos y trampas que debes sortear empleando las habilidades especiales de los ocho tipos de *Lemmings* que hay: excavadores, constructores... Lo mejor es que, probablemente, dos personas darían otras tantas soluciones perfectamente válidas y diferentes a un mismo nivel, pues tal es la naturaleza abierta del diseño.

¡Únete a la Comunidad de Juegos!

¿Todavía no formas parte de la comunidad de juegos? Suscríbete a esta gran comunidad de aficionados a los juegos para móviles que te permite estar al día de las novedades más jugosas, así como recibir información acerca de concursos, promociones y competiciones, entre otras cosas, en forma de alertas en tu móvil. Además, al suscribirte podrás recibir a través de correo electrónico la *Newsletter* **Videojuegos movistar**, que nosotros mismos redactaremos para que puedas estar informado y encuentres los análisis, reportajes y trucos de los mejores juegos, entre otras cosas que se irán incorporando a **Comunidad de Juegos**. Para disfrutar de todo esto visita la web **www.movistar.**

movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de **movistar**

Entra en cualquier momento en **www.movistar.es/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

Alonso Racing 2005 EXCLUSIVO

El mejor juego de Formula One

El piloto español de Fórmula 1 está de actualidad, no sólo por los éxitos que está cosechando con *Renault*, sino porque regresa a **emoción** en una producción que sitúa el listón de los juegos de carreras muy por encima de los estándares habituales en los juegos 2D. En nada menos que nueve circuitos de trazados reales, entre los que se cuentan los más importantes del mundo, puedes competir con hasta cinco contrincantes controlados por una inteligencia artificial que exige que te emplees a fondo en los adelantamientos y el trazado de las curvas, siempre adaptándose a los distintos niveles de destreza de diferentes jugadores para no crear una experiencia frustrante. Antes de cada carrera es posible realizar una serie de ajustes en el coche tales como neumáticos, cambio y ángulo del alerón, parámetros que influyen en el rendimiento del vehículo en los distintos circuitos. Las modalidades que se incluyen son Entrenamiento, Carrera, Campeonato y Multijugador. Al estar bloqueados seis de los nueve circuitos, es necesario ir abriendo los nuevos en el modo Campeonato antes de acceder a ellos en las demás modalidades. Gráficamente está cuidado en todos los aspectos, incluyendo la perspectiva cenital que permite anticipar las curvas (indicadas también mediante la señalización correspondiente). ***Alonso Racing 2005*** se perfila como la mejor experiencia de F1 disponible hasta el momento, aunque ya está en desarrollo una versión 3D que promete romper moldes.



MULTIJUGADOR POTENTE

Hasta seis participantes, en tiempo real y a través de la plataforma **Terraplay**, pueden competir On-line con *Alonso Racing 2005*, siempre y cuando su terminal lo permita. Es posible entrar en carreras abiertas o privadas (con una clave acordada entre los jugadores), lo cual supone toda una novedad en los juegos de carreras.

ALONSO RACING 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Asequible a cualquier tipo de jugador.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.5 **GRÁFICOS:** A pesar de que es 2D, sabe recrear a la perfección los circuitos reales y los coches, con una animación suave y fluida.

9.0 **AUDIO:** Está a la altura de lo que puedes esperar de un juego de esta categoría.

9.7 **JUGABILIDAD:** Un control imposible de simplificar y muy cómodo.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

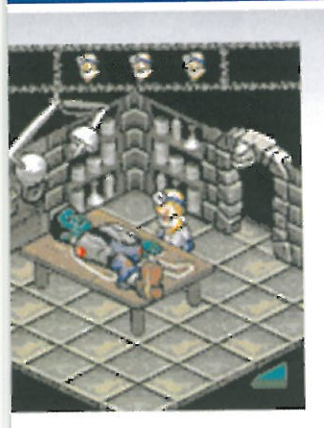
TERMINALES COMPATIBLES

ALCATEL OT 556, 735I. LG U8150. MOTOROLA V3, V300, V535, V600, E550, V975, C385, C650. NOKIA 3510I, 3100, 5140, 6100, 6230, 6610, 6820, 7210, 7250, 6822, 3650, 3660, 7650, 6600, 7610, 6670, 6680, NGAGE, NGAGE QD. SAMSUNG E700, E630, E820, D500, Z130. SENDO P600, M570. SIEMENS C65, CXT65, CX65, S65, M55, S55, SL55, MC60, A65. SONYERICSSON K700I, Z1010. TSM 100, 100V, TSM 6, TSM 30, TSM 7. MITSUBISHI 341I,342I,LG 341I, 430I. SAGEM S341I, S6322I. NEC 341I, 342I, 410I

9.7 (SOBRE 10)



NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS



Una aventura de las de antes

Dr. Frankenstein Adventures es una aventura de *puzzles* en la que dirigirás al desquiciado científico por las salas del castillo en busca de los elementos necesarios para crear al monstruo. La mayoría de las habitaciones contiene *puzzles* de muy diversa índole que exigen esquivar enemigos aprendiendo sus patrones de movimiento, manipular objetos para desplazarlos y acceder a lugares diferentes. Y un sinfín de pruebas que no podrás perderte...



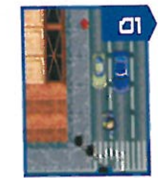
Motocross de campeonato

El piloto español Javier García Vico, campeón español de MX en 2003 y patrocinado por **movistar**, protagoniza ***MX Movistar***, un juego de *motocross* en el que pondrás a prueba toda tu habilidad para realizar acrobacias sobre pistas de tierra en diversas modalidades que incluyen Práctica y Temporada, que a su vez ofrece las opciones de circuito (contra otros dos pilotos) y juego libre.



VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 TORRENTE 2 MISIÓN EN MARBELLA

Los amiguetes siguen haciendo de las suyas en la ciudad.



02 PANG

Un arcade clásico de la mejor época de las recreativas.



03 TETRIS

El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



04 PRINCE OF PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO

La aventura más adulta de un gran héroe.



05 LEISURE SUIT LARRY

Conquista a las chicas más explosivas.



06 NBA 2005

La pasión del básquet en su vertiente más espectacular.



07 2 FAST 2 FURIOUS

Carreras urbanas ilegales.



08 FERNANDO ALONSO RACING

Emula a nuestro campeón de Fórmula Uno al volante en los mejores circuitos.



09 LNFS FÚTBOL SALA

El único simulador deportivo de esta modalidad.



10 TRIVIAL PURSUIT

El juego cultural de tablero por excelencia.



UNA PELÍCULA DE CULTO

En pleno apogeo creativo, Walter Hill dirigió en 1979 esta adaptación del best-séller de Sol Yurick, que era a su vez una audaz actualización del *Anábasis*, la obra escrita por Jenofonte en el 401 antes de Cristo, donde se narraba la accidentada huida de 10.000 guerreros griegos a través de territorio hostil. Yurick transformó aquellos guerreros en una banda callejera, *The Warriors*, que escapa a su territorio, en *Coney Island*, mientras son perseguidos por el resto de bandas de NY.

Michael Beck interpretó en 1979 al líder de los Warriors, Swan

VISITAMOS CONEY ISLAND

En compañía de algunos de los componentes de **Rockstar** y el presidente del museo de *Coney Island*, tuvimos ocasión de pisar el parque de atracciones que servía de hogar a los *Warriors* y de escenario final a la película de Walter Hill. Los años han pasado (26 nada menos) como se puede apreciar por las dos fotografías de abajo, pero la **Coney Island USA** (una asociación sin ánimo de lucro) se ha encargado de conservar la herencia de esta mítica parte de Nueva York, como la noria *Wonder Wheel* o la montaña rusa *Cyclone*.

La friolera de 26 años separan estas dos fotografías, pero la esencia de Coney Island sigue intacta...

El presidente del museo de Coney Island posa junto al mural erigido por Rockstar frente al mar



POR NEMESIS

Una odisea urbana

Rockstar recupera la mecánica de los beat'em-up callejeros

Final Fight, Double Dragon, Renegade... El género de las peleas callejeras vivió su máximo apogeo hasta la irrupción de *Street Fighter II* en 1991. El éxito y la posterior proliferación de los *beat'em-up One-on-One* acabó enterrando a los *Street Brawl* (como les gusta bautizarlos a los yanquis). Pero el destino ha querido que sea *The Warriors*, la película que inspiró aquellas recreativas, quien vaya a rescatar del olvido este género. Tres largos años lleva desarrollando **Rockstar** Toronto este *beat'em-up* al que hemos tenido acceso en exclusiva, y que os sorprenderá por su contundente acción y su total fidelidad a la película. Quizá, los lectores más jóvenes no recuerden *The Warriors* (Los Amos De La Noche), pero aquellos que ya hemos superado la treintena tenemos grabado a fuego aquel Manhattan tomado por los pandilleros mas variopintos. *Baseball Furies, Orphans, Rogues*, etc., representantes de las principales bandas de Nueva York se reúnen en *Central Park* para escuchar a Cyrus, el líder de los *Grammercy Riffs*, la banda más numerosa y temida de la ciudad. Éste les propone un plan audaz: unir fuerzas para dominar por completo NY. Pero un disparo acaba con la vida de Cyrus y los *Warriors* son acusados injustamente del crimen. Comenzará entonces una angustiosa huida hasta *Coney Island*,

THE Warriors

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

hogar de la facción, mientras son perseguidos por la policía y el resto de pandillas de la ciudad. Como si se tratase de las fases de un videojuego (sólo que hablamos de un filme rodado en 1979, casi una década antes del nacimiento de los *beat'em-up*), los *Warriors* irán cruzando un territorio enemigo tras otro en una noche que no olvidarán jamás. Con la licencia oficial de la película bajo el brazo, **Rockstar** Toronto ha recreado a los nueve componentes de los *Warriors* y los ha ubicado en el ruinoso Nueva York de finales de los 70, una ciudad marcada por la recesión económica y la violencia. La mecánica es puro y furioso *beat'em-up*. Desde el mismo Tutorial, protagonizado por Rembrandt (el más joven del grupo), el jugador aprende a dar patadas, puñetazos, a romper la cara de su rival con la rodilla, a pisarle la cabeza, a empotrarlo contra las paredes, a usar bates y botellas como armas, a recurrir al sigilo en el momento en que el enemigo le supera en número y a dar instrucciones a sus compañeros cuando la situación así lo requiera (similar a *Rainbow Six* pero en sencillo). Robarás radiocasetes de los coches para conseguir dinero (utilizando los dos *joysticks* analógicos de **PS2** para desatorni-



Entrevista

JERONIMO BARRA PRODUCTOR DE THE WARRIORS

¿Cómo surgió la idea de desarrollar un videojuego inspirado en *The Warriors*? No es usual que Rockstar haga licencias de películas...
La influencia de *The Warriors* estaba presente en todos nosotros antes de lanzarnos a hacer el juego. Hay pocas películas que gusten a todo el mundo, como *Scarface* (*El Precio Del Poder*), *El Padrino* o *The Warriors*. Nosotros siempre hemos pensado que era una película brillante, así que la idea de convertirla en un videojuego surgió como algo natural.

En la presentación nos has comentado que el juego estará estructurado por misiones, pero a la vez será un mundo abierto al estilo de *Grand Theft Auto*. ¿Podrías entrar en mas detalles?
El juego estará dividido en misiones, pero cada uno de estos niveles, de estas zonas de Manhattan, serán enormes. Serán vecindarios repletos de detalles con todo tipo de sub-misiones en los que podrás hablar e interactuar con diferentes personajes.

El mapa del Metro de Nueva York de finales de los 70 es la columna vertebral por la que van sucediéndose las misiones. ¿En *The Warriors* tendremos que seguir una ruta prefijada, de una estación a otra, o podremos elegir qué barrios visitar en nuestro camino hacia *Coney Island*?
El mapa sólo sirve para conocer cuál será tu siguiente misión, y no en todas tendrás que coger el Metro forzosamente.

El juego tiene los rostros de los actores de la película original. ¿También incluiréis sus voces originales?
Algunos de los actores ya son demasiado mayores, y eso se notaría en las voces, o bien han muerto (la película tiene la friolera de 26 años). Aún estamos trabajando en este apartado, así que si vemos factible que alguno de los actores originales pueda poner su voz en el juego, lo haremos.

Los *Turnbull ACs*, *los Baseball Furies*... El juego recluta muchas de las bandas de la película. ¿Vais a incluir alguna de vuestra propia cosecha?
En la película, durante la reunión en *Central Park*, se muestra sólo de pasada a muchas de las bandas de Nueva York. Sólo hemos tenido que rescatarlas y meterlas en el juego.





movistar

Cuando quiero quemar ruedas I-play

2 FAST 2 FURIOUS™

Envía: DESCARGAR FAST al 404





Siente la llamada del asfalto en tu móvil.
Entra en emoción > Videojuegos > Velocidad
y prepárate para vibrar con 2Fast 2Furious™.

Precio 3,00 euros (coste de navegación e impuestos indirectos no incluidos)



Mobile gaming

iplay.com

Terminales compatibles: Nokia 6100, 7210, 7250, 6610, 3100, 6820, 5140, 3510i, 7610, 6600, 6230. Motorola C650, 385, V300, V600, E550, V535, V3. Siemens S55, M55, SL55, MC60, C65. SonyEricsson K700i, Z1010. Samsung D500.

EL IMPACTO CULTURAL DE THE WARRIORS

EN LA MÚSICA

La influencia de *The Warriors* está presente en muchos grupos, tanto de *Hip-Hop* (*Diplomats, Craig Mack*) como *Rock* (*P.O.D.*). Hay una banda llamada *Baseball Furies* que sube al escenario con bates y la cara pintada.



EN EL CINE

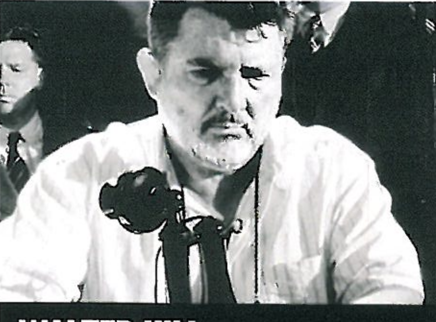
El éxito de *The Warriors* no sólo propició un montón de nefastas imitaciones de serie B. Su huella se deja ver en películas tan notables como *1991: Rescate En Nueva York*.



EN JUGUETES

Desde su estreno en 1979, *The Warriors* ha inspirado todo tipo de *merchandising*. Algunos sin licencia, y otros oficiales, como la línea de figuras de acción que prepara Mezco Toyz.





WALTER HILL

The Warriors no es la primera película de Hill que inspira un videojuego de éxito. La saga *Driver* está claramente inspirada en *The Driver*, un filme de 1978, en el que Ryan O'Neal demostraba en un parking su habilidad con el volante... ¿Os suena?



llarlos), pintarás con *spray* la «W» de *Warriors* en los territorios por los que pases y te enfrentarás cara a cara con las pandillas mas conocidas de la película. Los contundentes efectos de sonido y la banda sonora original del largometraje (amenizada, como en la película, por los comentarios de una misteriosa *DiscJockey*) acompañan a unos gráficos sensacionales, que superan con mucho a los de *GTA San Andreas*, al menos en lo referente al modelado y la animación de los personajes. En nuestra visita relámpago a las oficinas centrales de **Rockstar**, en Nueva York, tuvimos ocasión de ver el juego en directo y os podemos garantizar que va a ser uno de los grandes bombazos de este año. Incluso aquellos que jamás han visto la película caerán hipnotizados ante la contundencia de este título que, en palabras de su productor, «evolucionará el género *beat'em-up* hasta cotas nunca vistas». En ***The Warriors*** hay peleas multitudinarias en la calle y en el metro, saqueo de tiendas (el comando *Trash* hace que tus compañeros destrocen cualquier cosa, desde un coche a un comercio) e interacción con otros personajes para conseguir dinero e información (a través de interrogatorios parecidos a los del *The Punisher* de **THQ**). Los componentes de la banda *Warriors* conservan los daños físicos (moretones, cortes...) y pelearán de forma diferente. Algunos serán más técnicos (*karate*, *judo*) y otros son unas malas bestias capaces de conseguir armas de los lugares más insospechados (como reventar una bolsa de basura para coger las botellas del interior). A lo largo de esta trepidante noche tendrás ocasión de manejarlos a todos (Swan, Cochise, Ajax, Vermin, Cowboy...), reviviendo los momentos más emocionantes de una película legendaria, a través de un juego que hará historia. *El Padrino, El Precio Del Poder* (**Vivendi-Universal** prepara la adaptación de la popular película de Al Pacino), y ahora *The Warriors*... Está claro, para revivir lo mejor del cine es imprescindible comprarse una **PlayStation 2**.

«THE WARRIORS HA SIDO CONCEBIDO COMO LA EVOLUCIÓN DEL GÉNERO BEAT'EM-UP»



Al igual que en la película, una «W» escrita con spray marcará tu paso por cada territorio. Con el joystick analógico moverás el spray sobre la pared



EN VIDEOJUEGOS

Los beat'em-up (división de peleas callejeras) deben mucho a *The Warriors*. La película de Walter Hill fue la semilla para la creación de clásicos de la talla de *Final Fight* o *Double Dragon*.

DOS GOTAS DE AGUA

Rockstar Toronto ha cuidado al máximo el modelado y la animación facial para conseguir recrear en **PlayStation 2** los rostros de los actores de la película original.

Protagonizarás peleas multitudinarias en la calle y en el metro, saqueo de tiendas...



■ A falta de material promocional, algunos comerciantes agudizaban su ingenio para captar la atención de los compradores de PSP

■ Encontrar algunos títulos como Metal Gear Acid o NBA era una tarea casi imposible...

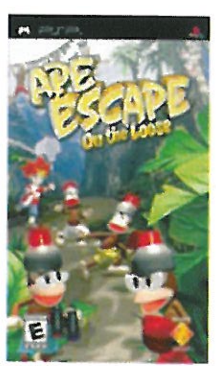
■ A pesar de la «tímida» campaña de Sony, la portátil estaba prácticamente agotada en todo el área de Manhattan

Analizamos los juegos más importantes aparecidos junto con la consola en el mercado americano

Nuestro reciente viaje a Nueva York nos ha permitido conocer de primera mano qué tal ha funcionado el lanzamiento de **PSP** en Estados Unidos. Aunque todavía no se manejan cifras oficiales por parte de **Sony**, la CNN estima que se han vendido entre 475.000 y 575.000 **PSP** sólo en la primera semana de lanzamiento. Teniendo en cuenta que **Sony** puso en circulación cerca de un millón de consolas, la impresión es que ahora mismo sería fácil conseguir una **PSP** en Estados Unidos. Nada más lejos de la realidad. Durante tres días estuvimos «pateándonos» la gran manzana en busca de la maravilla portátil de **Sony**, con el «agotado» como la respuesta más cómun entre los comerciantes. El avispado dueño de unos decomisos nos pidió 500$ por ella, mientras que el encargado de un *GameStop* (una conocida cadena de tiendas de videojuegos) se carcajeó literalmente en nuestra cara, sólo para decirnos después que nuestra única oportunidad sería a través de la compra On-Line. Más amable fue el dependiente del *Virgin MegaStore* de Union Square que, aunque tampoco pudo vendernos una **PSP**, nos dejó pasmados al narrar cómo en esa tienda vendieron cerca de 150 **PSP** (todas las que disponían) el primer día. Y todo eso sin que **Sony** tuviera que desplegar una gran campaña publicitaria. De hecho, salvo contadas marquesinas dispuestas por las calles mas céntricas de NY, no pudimos encontrar ninguna prueba visible del lanzamiento de la portátil. Ni vallas, ni expositores en tiendas, ni nada. Y aún así se han agotado las consolas en el área metropolitana y algunos títulos como *NBA* y *Metal Gear Acid*. Por suerte, nuestra odisea tuvo su final feliz en *Forbidden Planet*. La sucursal neoyorkina de la famosa tienda de cómics de Londres recibió unas cuantas **PSP** delante de nuestras narices, por las que desembolsamos cerca de 350$ por cada una (juego e impuestos incluidos). El «palo» económico fue importante, pero se olvidó rapidamente nada más abrir el *Value Pack* yanqui. Este añade a los extras ya presentes en el *Value Pack* japonés (funda protectora, cargador y cascos con mando a distancia) una útil gamuza para limpiar la pantalla, un *UMD Demo* (con vídeos de juegos, tráilers de películas y *videoclips*) y la película *Spider-Man 2*. Por cierto, que el film de Sam Raimi (de regalo con el primer millón de **PSP**) es el único de momento disponible en formato *UMD*. Para el resto de películas (entre las que se han anunciado *Hellboy* o *El Mexicano* entre otras), habrá que esperar a finales del mes de Abril. En las siguientes páginas os ofrecemos un pequeño avance de las principales novedades que acompañaron a **PSP** en su esperado lanzamiento en Estados Unidos. ■ ***Nemesis***

APE ESCAPE ON THE LOOSE

¡Que no se te escapen los monos!





El primer plataformas creado para **PlayStation** que hacía uso de los dos *sticks* analógicos simultáneamente, regresa en forma de UMD para la portátil de **Sony**. Para quien no conozca aún el juego original, en él tenías que viajar por el tiempo con el objetivo de atrapar a 200 monos que habían escapado bajo las órdenes de Specter, un mono que había ganado inteligencia y ambición a través de un casco. Se ha conservado el espíritu cómico del juego y la estructura de los niveles, así como el desarrollo de la aventura, pero todos los gráficos del juego han sido mejorados, con unas texturas de mayor resolución, lógicamente, que en la versión original. La disposición panorámica de **PSP** ofrece una experiencia de juego incomparable, aunque la ausencia de un segundo *stick* analógico te obligará a practicar tu puntería para atrapar a los monos.



■ On The Loose incluirá minijuegos como el que veis en la pantalla

POR NEMESIS, DOC Y DANI3PO

LANZAMIENTO EN U.S.A.

Puntuamos los primeros juegos de... PSP

- Ridge Racer
- Mercury
- Tiger Woods PGA Tour
- Ape Escape: On The Loose
- NFL Street 2: Unleashed
- Untold Legends: Brotherhood of the Blade
- World Tour Soccer
- Metal Gear Acid
- Need For Speed Underground Rivals
- Gretzky NHL
- Tony Hawk's Underground 2 Remix
- Twisted Metal: Head-On
- NBA
- Wipeout Pure
- Spider-Man 2
- Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower
- Dynasty Warriors
- Lumines


Si no queremos emplear el arma podremos convertirla en energía

WIPEOUT PURE

Regresa la conducción más «estilosa»

Valorado por muchos medios norteamericanos como el mejor juego de **PSP** hasta la fecha, incluso por encima de *Ridge Racer*, **Wipeout Pure** es una especie de homenaje a toda la saga. Desde el comienzo podremos elegir entre cuatro modos de juego: el Torneo (una serie de carreras por puntos), *Arcade* (carreras sencillas), Multijugador (a través de *Wi-Fi*) y el novedoso «Zona», que nos enfrenta a un circuito sin fin en el que nuestra nave va aumentando la velocidad progresivamente y en el que tendremos que aguantar lo máximo. Un motor gráfico fluido, el diseño «hi-tech» típico y un control preciso y suave acaban por redondear el juego.







SPIDER-MAN 2

Activision se estrena en PSP a lo grande

Lejos de producir la temida versión «light» del *Spider-Man 2* de **PS2**, **Activision** a encomendado a **Vicarious Vision** la creación de un título totalmente nuevo, un fantástico *beat'em-up* que adapta la segunda película, aunque también da cabida a elementos del primer *Spider-Man*, como el duelo contra el Buitre. Puede que este *Spidey* portátil no discurra por la gigantesca ciudad de la última de **PS2**, pero nos deleita en cambio con unos gráficos excelentes y un control muy accesible, que aprovecha el *joystick* analógico de **PSP**. **Activision** no podía haber empezado con mejor pie.

RIDGE RACER

El mejor Ridge de todos los tiempos

Estrenando, una vez más, la nueva consola de **Sony C.E.**, el título de conducción de **Namco** supera todas las expectativas y muestra al mundo el tremendo potencial de **PSP**. Gráficos impresionantes, circuitos sacados de toda la saga *Ridge Racer* y un modo multijugador a través de *Wi-Fi* convierten a ***Ridge Racer*** en uno de los juegos más deseados por los usuarios de la portátil.







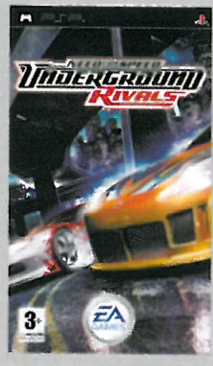
Una de las novedades que introduce esta entrega en la saga Ridge Racer es la utilización de los turbos de óxido nitroso

NEED FOR SPEED

UNDERGROUND RIVALS

El control *arcade* (demasiado sensible en muchas ocasiones) y las posibilidades *Tuning* (esta vez mucho más accesibles para cualquier jugador) son los protagonistas de este título que tiene más en común por su desarrollo (a base de menús y no de una ciudad abierta) con el primer *NFSU*. Mucho más «profundo» y longevo que *Ridge Racer*, pero también con menos carisma.









En el «Pocket Garage» podrás almacenar los vehículos



WORLD TOUR SOCCER

La saga Esto Es Fútbol se estrena junto a PSP

Aprovechando el retraso de la entrega *FIFA* para **PSP**, **Sony C.E.** se ha apresurado a lanzar la adaptación de su famoso *Esto Es Fútbol* para su consola portátil. Su jugabilidad *arcade*, simple y directa, agradará a los usuarios que buscan diversión pura y dura, aunque los fanáticos de los simuladores más realistas quedarán algo decepcionados por el desarrollo de los partidos. Eso sí, técnicamente, ***World Tour Soccer*** es impresionante.

UNTOLD LEGENDS

Champions Of Norrath en la palma de la mano

Es la mejor forma de definirlo, sin duda. **Sony Online** vuelve a hacer lo que mejor sabe: un RPG de acción con perspectiva cenital en el que manejamos a un héroe (caballero, druida, alquimista o «berserker») mientras acabamos con cientos de enemigos en combates *arcade* y cumplimos las misiones, mejoramos sus cualidades y su equipamiento. Técnicamente aprovecha las cualidades de **PSP** aunque su motor gráfico no es tan fluido como debería y las cargas son bastante molestas.



■ Uno de los botones principales nos permitirá atacar con el arma, otros dos utilizar los hechizos y el último interactuar con el escenario











■ Tardaremos en acostumbrarnos al pad de PSP para ejecutar los movimientos más complicados del juego

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

Recorre, y destruye, el mundo sobre tu tabla

Después de ver la última entrega de *Tony Hawk's Skateboarding*, con su complicado desarrollo y su avanzado motor gráfico, pocos podíamos imaginar que pudiese llegar casi intacto a la portátil de **Sony**. **Neversoft** y **SVSGames** han conseguido plasmar el espíritu burlón e hilarante de *THUG*, con un *engine* gráfico que poco tiene que envidiar al de **PS2** y con un desarrollo que supera al del juego original con la inclusión de cuatro niveles exclusivos para **PSP**. La versión portátil de ***Tony Hawk's Underground 2*** también ofrece un modo multijugador para cuatro personas a través de *Wi-Fi* y hasta podremos personalizar el aspecto del personaje con nuestra propia foto almacenada en el *Memory Stick Duo* de **PSP**.



Al evento asistió Mr. Neo, presidente de Konami Europa, que calificó el juego como el mejor MGS de la historia



Yoji Shinkawa, diseñador de personajes y mechas de la saga MGS, acompañó a Hideo Kojima en esta gira europea



Ken-Ichiro Imaizumi, presente en la rueda de prensa, será el productor de Metal Gear Solid 4

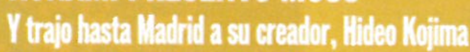


Kojima y un repeinado Nemesis, durante la entrevista

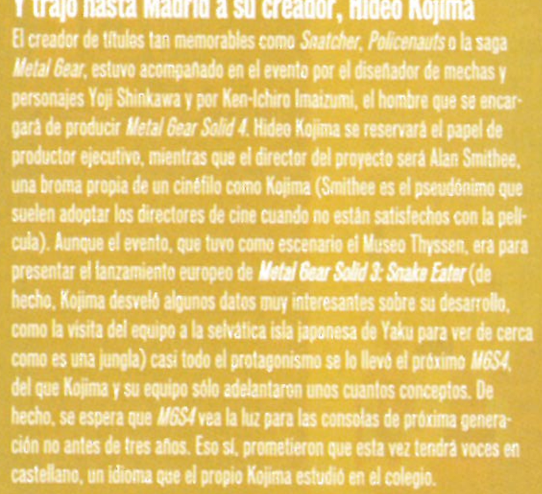


Kojima y Shinkawa acabaron «molidos» de tanto firmar pósters y juegos





KONAMI PRESENTÓ MGS3



Y trajo hasta Madrid a su creador, Hideo Kojima

El creador de títulos tan memorables como *Snatcher*, *Policenauts* o la saga *Metal Gear*, estuvo acompañado en el evento por el diseñador de mechas y personajes Yoji Shinkawa y por Ken-Ichiro Imaizumi, el hombre que se encargará de producir *Metal Gear Solid 4*. Hideo Kojima se reservará el papel de productor ejecutivo, mientras que el director del proyecto será Alan Smithee, una broma propia de un cinéfilo como Kojima (Smithee es el pseudónimo que suelen adoptar los directores de cine cuando no están satisfechos con la película). Aunque el evento, que tuvo como escenario el Museo Thyssen, era para presentar el lanzamiento europeo de ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater*** (de hecho, Kojima desveló algunos datos muy interesantes sobre su desarrollo, como la visita del equipo a la selvática isla japonesa de Yaku para ver de cerca como es una jungla) casi todo el protagonismo se lo llevó el próximo *MGS4*, del que Kojima y su equipo sólo adelantaron unos cuantos conceptos. De hecho, se espera que *MGS4* vea la luz para las consolas de próxima generación no antes de tres años. Eso sí, prometieron que esta vez tendrá voces en castellano, un idioma que el propio Kojima estudió en el colegio.



¿De dónde saca la inspiración para crear unos personajes secundarios tan magníficos como Revolver Ocelot o The Sorrow? Aquí en España todavía nos acordamos de The Vamp, de *Metal Gear Solid 2*, que estaba inspirado en el bailarín Joaquín Cortés.

He crecido viendo la televisión, leyendo infinidad de cómics y libros, disfrutando con el cine y absorbiendo todo lo que me rodea.

¿Y la idea de la pesadilla de Snake? ¿Le gustaría producir, en un futuro, un *Survival Horror*?

No tengo planes de momento, y dudo que llegue a producir alguno. Ese tipo de juegos me aterrorizan (risas).

Acaba de anunciar el desarrollo de *Metal Gear Solid 4*, bajo el título «Un nuevo comienzo en una consola de nueva generación». ¿Eso significa que no veremos en PlayStation 2 un *MGS3 Substance* o un *MGS3 VR Missions*?

«EN MGS4 NO HABRÁ LUGAR DONDE ESCONDERSE»

Siempre es fácil añadir nuevos elementos a un juego ya producido, pero eso nos quitaría tiempo para desarrollar la cuarta entrega de *Metal Gear Solid*.

Los lemas con los que han acompañado el anuncio de *Metal Gear Solid 4* son «No Place To Hide» (no hay lugar donde esconderse) y «No Place For Hideo» (no hay lugar para Hideo). ¿Podría comentarnos esto?

El eje central de *Metal Gear Solid 3* es la jungla, camuflarse entre su vegetación y pasar desapercibido. *Metal Gear Solid 4* discurrirá en un escenario muy diferente, un lugar en el que será muy difícil ocultarse. En cuanto a lo de «No Place For Hideo», cuando acabé *MGS2* dije que no volvería a trabajar en un *Metal Gear* y aún así lo hice, así que con *MGS4* he querido dejar bien claro que no me haré cargo de la dirección del proyecto.

Es usted el mejor creador de videojuegos del planeta. ¿Cuál es su videojuego favorito? ¿Existe algún título de otro desarrollador que le habría gustado programar?

He sido un gran fan de *Super Mario Bros.* y siempre ha tenido una gran influencia sobre mi. Pero mi meta es crear juegos totalmente nuevos, que no puedan compararse con otros ya existentes en el mercado. Juegos en los que se muestren emociones, que ofrezcan algo nuevo al jugador.



ATARI «GO PLAY»

Atari organizó una presentación de gran parte de su catálogo para este año en Berlín. Un evento global que pretende repetir cada temporada

POR DANI3PO

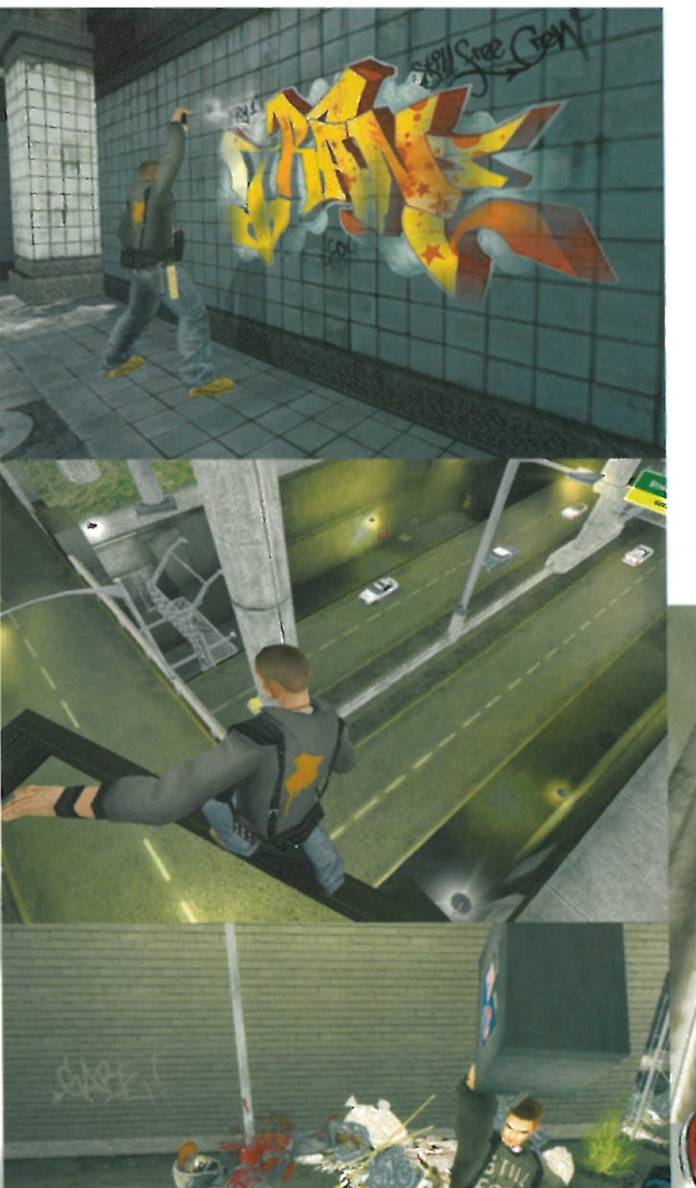
THE MATRIX PATH OF NEO

Encarna al héroe de la trilogía

Dave Perry, fundador de **Shiny**, viajó desde California para llevar a cabo la presentación mundial del juego que llevaban esperando los *fans* desde el lanzamiento de *Enter The Matrix*, que vendió más de seis millones de unidades. En un céntrico cine de la capital alemana, nos contó la estrecha colaboración entre los hermanos Wachowski y los programadores a la hora de crear esta nueva experiencia lúdica. El desarrollo del juego, que será la estrella de **Atari** durante el próximo **E3**, se centra en el personaje de Neo y en sus secuencias de acción a lo largo de las tres películas, haciendo especial referencia a la primera. Combates cuerpo a cuerpo y con todo tipo de armas blancas y de fuego serán la base de su jugabilidad, con toda la espectacularidad propia de la saga.

UN NUEVO MONTAJE

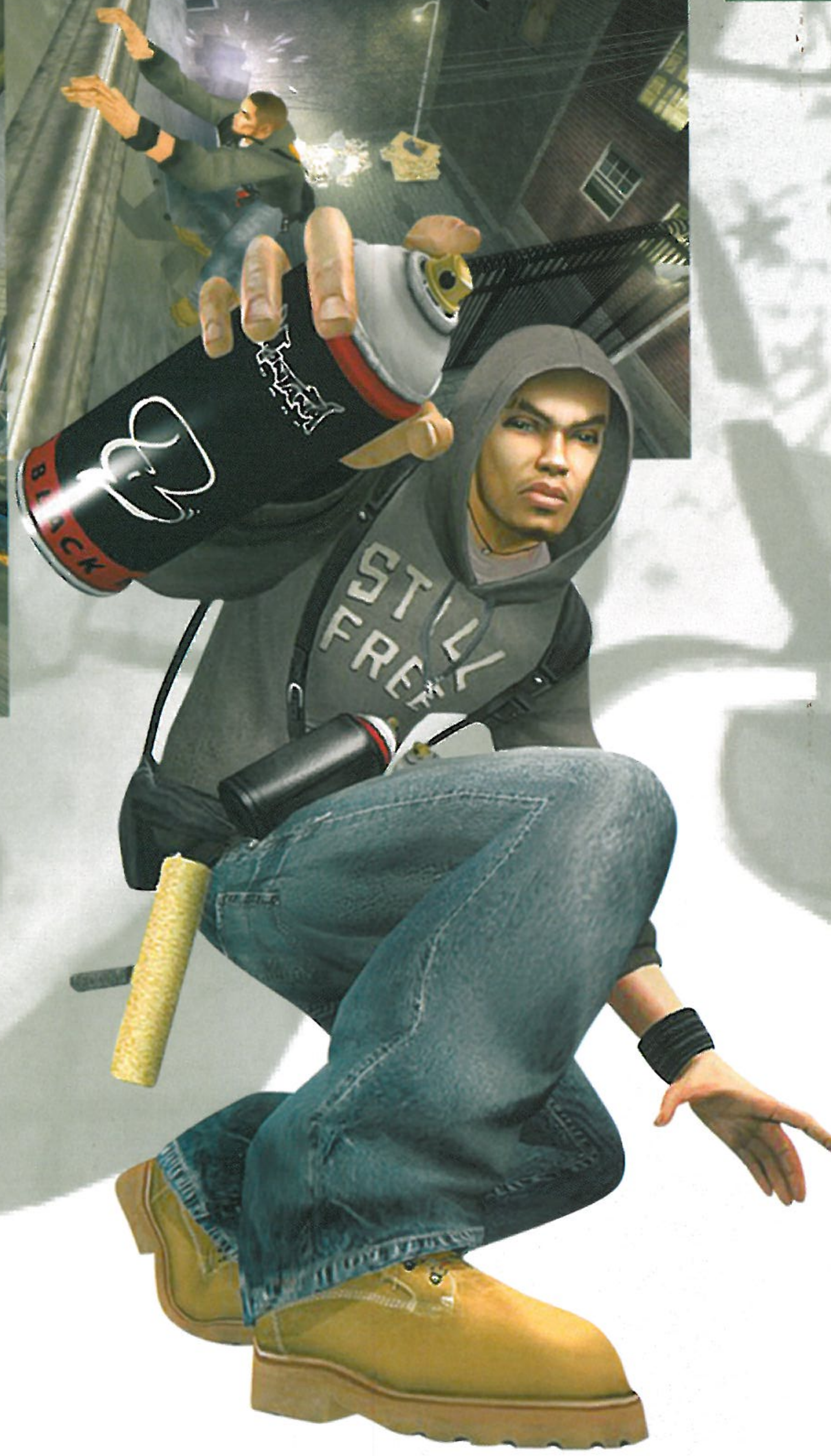
Los hermanos Larry y Andy Wachowski, creadores de la saga cinematográfica, han realizado un nuevo montaje para contar la historia de *The Matrix* en el videojuego. Secuencias de las tres películas y de los cortos de animación *Animatrix* se entremezclan y, además algunas de las fases recogen momentos no aparecidos en ellas, como el entrenamiento virtual de Neo como experto samurái al más puro estilo *Kill Bill*.



MARC ECKO



Cuenta con una marca de ropa conocida en todo el mundo, y su pasión por los videojuegos le llevó a entrar en contacto hace siete años con Bruno Bonell, alto cargo de **Atari**, para desarrollar este título.



GETTING UP
CONTENTS UNDER PRESSURE

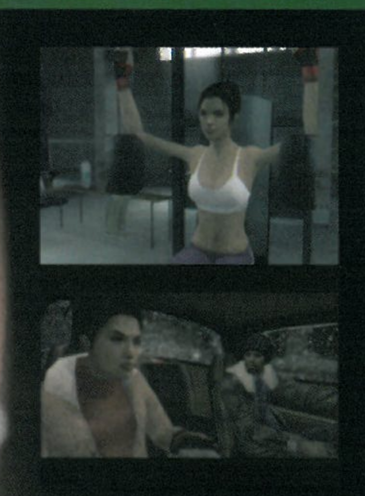
Conviértete en un maestro «graffitero»

Marc Ecko también estuvo presente en Berlín para presentarnos su nueva creación. Desarrollada por el competente grupo **The Collective**, se trata de una aventura de acción en tercera persona en la que encarnamos a un artista del *graffiti* en su lucha por ser reconocido dentro de este competitivo mundo. Una ciudad futurista será el escenario de nuestras andanzas, que se dividirán en cuatro partes diferentes. La Navegación Urbana a través de un escenario como *New Radius*, una urbe que se extiende tanto horizontal como verticalmente, y en la que llegar a lo más alto para dejar nuestra marca será uno de los mayores objetivos. La realización del *graffiti* propiamente dicho, mediante un sistema que emplea los dos *sticks* analógicos y con la posibilidad de ir añadiendo nuevos estilos de pintada. La infiltración también tendrá su lugar, y por último el combate callejero, realista y lleno de posibilidades.

■ A veces la pantalla se dividirá para mostrarnos varios acontecimientos













■ Los personajes contarán con una serie de minijuegos no imprescindibles para avanzar

FAHRENHEIT

Un «thriller» con todas las de la ley

Una ola de frío polar sacude Nueva York y amenaza con extenderse por todo el mundo. Al mismo tiempo, extraños crímenes rituales sin ningún sentido ni conexión entre ellos atemorizan a la población. Tras ser testigos de uno de ellos, tendremos que encarnar a su autor, un tipo normal que desconoce cómo ha llegado a esa situación. **Quantic Dream**, creadores de aquella extraña experiencia llamada *Omikron: The Nomad Soul* vuelven a intentar revolucionar el género de las aventuras y, por lo que hemos visto, es posible que lo consigan. Libertad de acción y de decisión, una impresionante historia narrada desde varios puntos de vista y un apartado técnico espectacular son algunas de sus bazas. Algo totalmente diferente a lo visto anteriormente que iremos desgranando en sucesivos números de la revista.



EVENTOS DE ACCIÓN

No sólo de aventura vive el hombre. Para hacer más interesante y variado el desarrollo del juego, se han incluido algunas secuencias en las que los protagonistas tendrán que escapar de la policía, pelear contra un enemigo o ganar un combate de boxeo, por ejemplo. La mecánica de estos eventos recuerda a la de los «Quick Time Event» de *Shenmue*. La habilidad con el mando será imprescindible.


POR GRADIUS

MIDWAY GAMERS DAY 2005

Acudimos en exclusiva a la presentación de los nuevos títulos de la compañía norteamericana en la excitante ciudad de Las Vegas

LEAVING LAS VEGAS

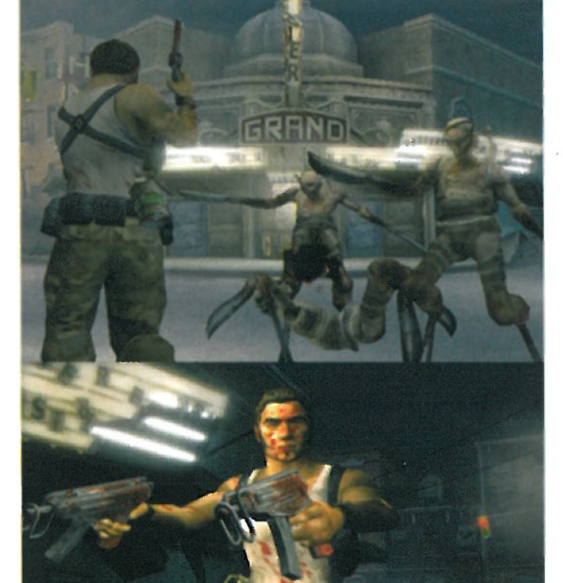
Junto a Teresa Núñez (PR de **Virgin Play**) viajamos a Las Vegas para asistir a la tradicional cita anual con **Midway**. Aparte de conocer los nuevos proyectos de la compañía, tuvimos tiempo suficiente para visitar las zonas más emblemáticas de una ciudad que nunca duerme, siempre a disposición de cualquiera que quiera «deshacerse» de una buena cantidad de dólares, ya sea en sus hipnotizantes y gigantescos casinos o en los interminables centros comerciales repartidos por la ciudad.



TRANSFORMACIONES

Al igual que ocurría en la primera entrega, Torque podrá transformarse en una bestia abominable y poderosa capaz de arrasar todo ante su camino.





AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA

Los creadores del juego han puesto especial énfasis en la ambientación y diseño de *Ties That Bind*. Todos los personajes y localizaciones (inspirados en los suburbios y prisiones de Baltimore) han sido mimados hasta el último detalle. Desde *Silent Hill: The Room* ningún otro juego nos había transmitido una sensación de temor tan atractiva como opresora y desapacible al mismo tiempo. De igual modo, **Surreal Software** ha contado de nuevo con **Stan Winston Studios** para la creación de sus macabras criaturas. Películas como *Alien*, *Parque Jurásico* o *Terminator 2* avalan a esta oscarizada compañía de efectos especiales.







THE SUFFERING: TIES THAT BIND

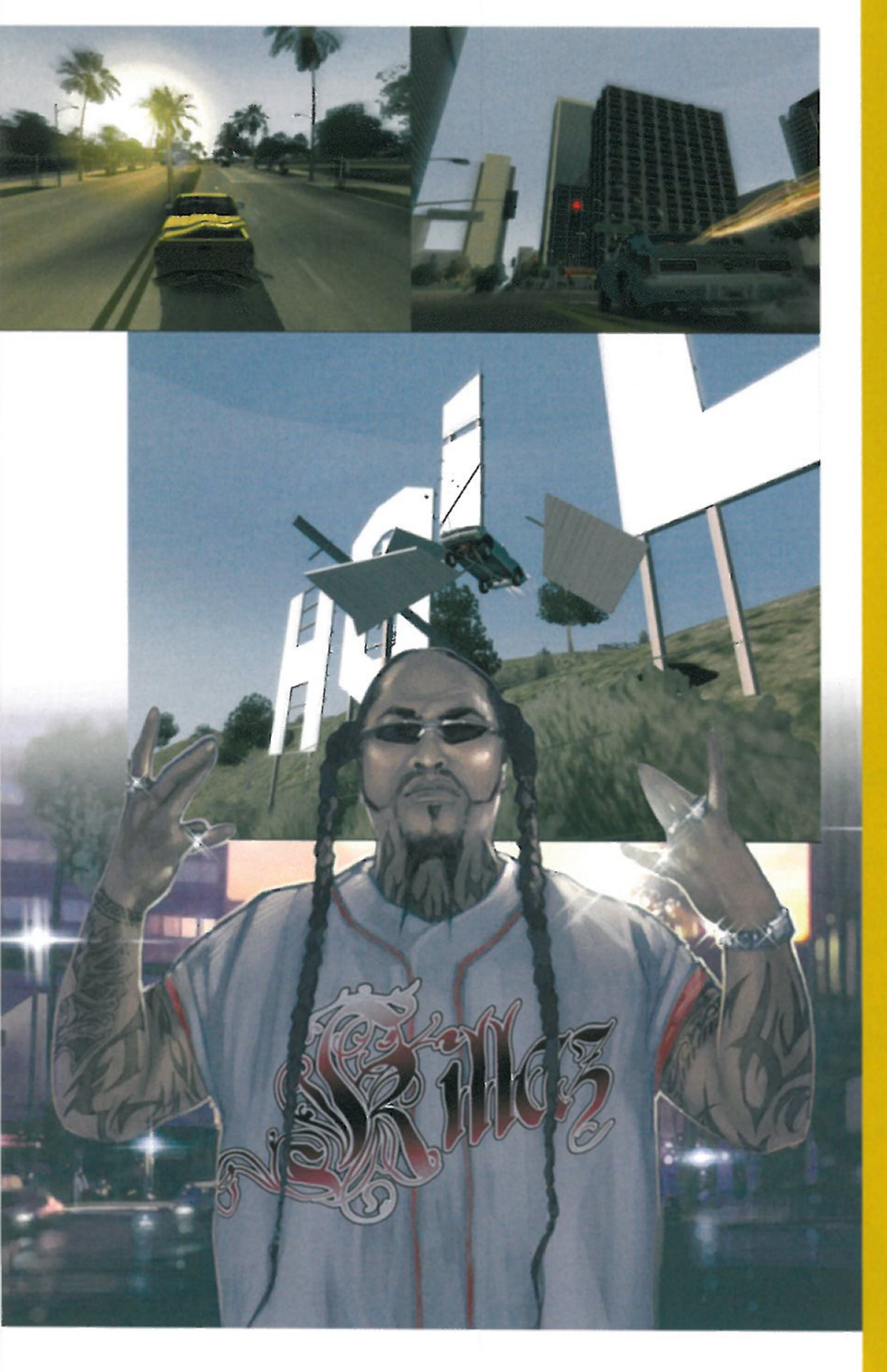
Torque regresa a PlayStation 2 en una secuela que supera en todos sus aspectos al original

La continuación de la aclamada creación de **Surreal Software** fue el título que más expectación levantó entre todos los asistentes. Aunque aún faltan bastantes meses para su comercialización en el mercado europeo (tendremos que esperar hasta septiembre), el juego mostraba un impresionante apartado gráfico donde la calidad de las texturas y las expresiones faciales de los personajes dejaron atónitos a más de uno. La ambientación y diseño de escenarios y personajes se han mantenido fieles al original, aumentando, eso sí, en número y variedad. El juego transmite en todo momento una mezcla de angustia y desasosiego similar a las entregas de *Silent Hill*, aunque el fuerte componente de acción (nuestro personaje contará con un arsenal repleto de armas y artefactos de todo tipo) nos permitirá soltar toda la adrenalina que iremos acumulando durante las zonas de aventura/exploración. Y si eres amante de las emociones fuertes, apaga las luces y enciende tu *Home Cinema* pues el apartado FX es la guinda de un pastel macabro, aunque irresistible... Respecto al argumento, Torque y su misterioso pasado volverán a ser la excusa perfecta para devolvernos a un lúgubre infierno.

L.A. RUSH

La saga Driver sirve de inspiración para la creación de este prometedor título

Midway San Diego se está encargando de crear un título de conducción donde la libertad sea la principal protagonista. La posibilidad de cumplir nuestras misiones en el orden que nos plazca y la libertad de movimientos por la ciudad de Los Ángeles desde el inicio del juego son dos pruebas de ello. Nos encontramos con un claro discípulo de la saga *Driver*, aunque con la posibilidad de «tunear» nuestro coche y con un sistema de daños aplicable a todos los elementos del juego. Dispondremos de más de 50 autos reales y, además, ***L.A. Rush*** presenta un notable apartado gráfico, sonoro y múltiples modos de juego.





La lucha por el respeto y el poder regresan de nuevo a Los Ángeles

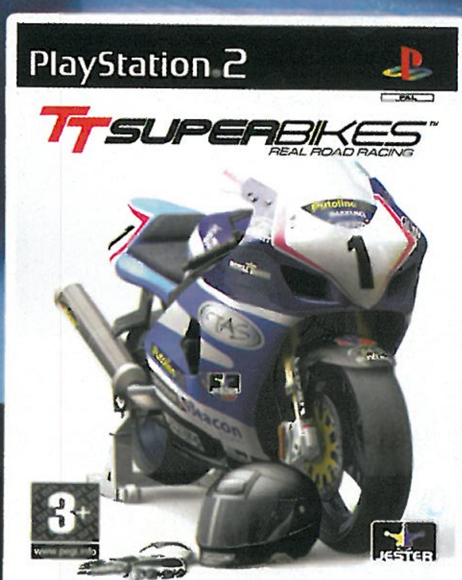
FEAR & RESPECT

El rapero Snopp Dog es el protagonista de esta aventura/acción en 3D

Midway dio a conocer a través de un pequeño *teaser* el proyecto más ambicioso de la compañía para el presente año. El famoso rapero estadounidense Snopp Dog es el protagonista de una historia escrita y dirigida por John Singleton, máximo responsable de los sonados taquillazos *The Fast & The Furious* y su reciente secuela. En ella nos mediremos a las bandas callejeras más peligrosas de Los Ángeles, donde ganar el respeto de los rivales es vital para mantenerse vivo en el juego. Ambientado en South Central, el área de Los Ángeles con peor reputación a lo largo y ancho de la costa Oeste, nos encontramos con una aventura repleta de acción al más puro estilo *GTA: San Andreas*. Más información y detalles en el próximo **E3**.

TT SUPERBIKES™
REAL ROAD RACING





ISLE OF MAN TT SUPERBIKES

La Isla de Man es conocida mundialmente como la capital de las carreras de motos. Bienvenido a la más emocionante competición: participa en los circuitos más peligrosos, arriésgate en el Circuito TT o atrévete a pilotar en el famoso Mad Sunday, un circuito de locura...¡sin límite de velocidad!









MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

La emblemática saga de Midway da un espectacular giro al más puro arcade en 3D

Este «spin-off» de la franquicia *Mortal Kombat* significa un pequeño descanso a la saga tras la excepcional acogida (por parte de público y crítica) de *MK: Deception*, el cual ha vendido más de 1 millón de unidades desde su lanzamiento el año pasado. Un *arcade* en 3D al más puro estilo *Devil May Cry* es lo que nos depara ***Shaolin Monks***. Eso sí, con el particular sello de la casa: la sangre como absoluto protagonista. Diseñado para uno o dos jugadores, encarnaremos a Kung Lao o Liu Kang a través de los clásicos escenarios de *Mortal Kombat 1* y 2. En nuestro camino nos cruzaremos con conocidos caracteres de la saga: Sub-Zero, Scorpion, Kitana o Goro. Multitud de movimientos (más de 10 *fatalities* por protagonista, más los clásicos *combos*) y la posibilidad de ir desbloqueando modos y personajes a lo largo del juego nos hacen presagiar un título lleno de diversión y vísceras a raudales. A la presentación acudió el creador de la saga, Ed Boon, quien está participando en las diferentes etapas de desarrollo del juego. Su lanzamiento está previsto para finales de este año, por lo que aún nos faltan unos cuantos meses para poder disfrutar de él.

Goro o Sub Zero son dos de los enemigos finales con los que nos batiremos en el juego

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

El mítico título de 1985 renace 20 años después con la potencia de PS2

Al frente de este proyecto se encuentran John Romero y Tom Hall, antiguos integrantes de **ID Software** (*Doom, Quake*) que decidieron fichar por el estudio de San Diego. Por lo que hemos podido ver por el momento, el juego pinta bastante bien, mezclando de forma fácil elementos de RPG con la acción y diversión más directa, algo por lo que se ha caracterizado siempre la saga *Gauntlet*. ***Seven Sorrows*** nos permite afrontar el juego a través de un modo para un jugador, de forma cooperativa junto con otros tres amigos vía *Multitap* o, por medio de Internet si disponemos de servicio de banda ancha. Esto nos permitirá crear comunidades con jugadores de todo el mundo.



Los escenarios son de una excelente factura, con todo tipo de detalles

LLÉVATE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS POR 29,99€



Y POR 10€ MÁS ELIGE UNO DE ESTOS



COMPRA CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS DE ATARI



POR SÓLO **17,99€** UNIDAD

ADEMÁS, SI TE DAS DE ALTA EN GAMECLUB OBTENDRÁS SIEMPRE LOS MEJORES PRECIOS

Promoción juegos Platinum: ver condiciones en tienda.
Promoción Atari: promoción válida en península. Disponibilidad de títulos según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES



COMPRA ESTE SUPER PACK FIFA

POR 74,99€

FIFA STREET — **UEFA CHAMPIONS LEAGUE** — **Y ESTE INCREÍBLE CONTROLLER**



+



+



COMPRA MIDNIGHT CLUB 3



VOLANTE VALORADO EN 29,99€



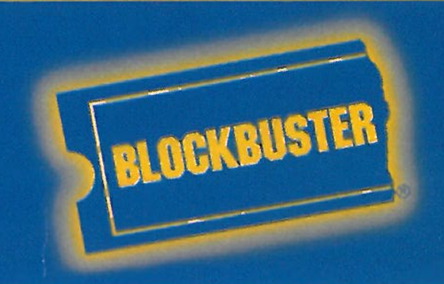
Y TE REGALAMOS ESTE FABULOSO VOLANTE

TOTALMENTE GRATIS

Promoción FIFA STREET: Promoción válida en península hasta fin de existencias. No acumulable a otras promociones. Disponibilidad según tienda. El controller de regalo podrá ser sustituido por otro de igual valor o superior. Promoción Midnight Club 3: Promoción válida en península desde el 15/4/05 hasta fin de existencias (1.000 volantes). No acumulable a otras promociones. Fecha de estreno del título sujetas a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponiblidad según tienda.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES





POR DOC

SOUL CALIBUR III

Soul Calibur y Soul Edge se enfrentan de nuevo

El épico «relato de espada y alma» de **Namco** llega a su tercera entrega, casi por sorpresa, y en exclusiva para **PS2**. Con un lanzamiento programado para otoño en Japón, ***Soul Calibur III*** promete evolucionar la saga con más personajes y nuevos, y originales, modos de juego. Los creadores han potenciado en esta nueva entrega las posibilidades de personalización y los modos de juego «paralelos» a la simple lucha, como el *Edge Master* y el *Weapon Master* de los dos anteriores *Soul Calibur*. Sin duda alguna, las novedades más importantes llegarán en forma de tres nuevos personajes: Zasalamel, de aspecto oscuro y misterioso, lucha por conseguir la espada maligna (*Soul Edge*) y va armado con una guadaña; Tira, definida por **Namco** como «una ángel de la muerte con la agilidad de un pájaro, que juega con las vidas con su afilada espada en forma de anillo»; y por último, Setsuka, una bella japonesa de aspecto pacífico, que oculta su sable



en la empuñadura de su sombrilla y a la que únicamente mueve la venganza. Junto a los típicos modos *Versus*, historia, *Time Attack*, etc., encontraremos el modo de Creación de Personaje, donde podremos personalizar el aspecto, el arma y el estilo de lucha de nuestro protagonista; el nuevo modo *Lost Chronicle*, que combina elementos de estrategia, simulación y lucha; *Soul Arena*, donde lucharemos bajo diferentes condiciones; y el modo *World Competition*, similar al *Arcade* de *Tekken 5*, en el que nos enfrentaremos a un sinfín de jugadores virtuales. Finalmente, se ha desmentido el rumor de que el título añadiría a Dante (*Devil May Cry*) como personaje oculto. Es más, por ahora no parece que se vayan a incluir luchadores que no pertenezcan a la saga, como en *Soul Calibur II*, aunque teniendo en cuenta que esta última entrega se encuentra a un 30/40% de su desarrollo, es pronto para confirmar ciertos detalles (como por ejemplo, la inclusión de un modo de juego On-line).

EXCLUSIVO PARA PS2

La exclusividad, al menos inicial, de *Soul Calibur III* para **PlayStation 2** ha permitido a **Namco** explotar al máximo el *hardware* de la consola de **Sony C.E.**, creando unos escenarios tan detallados como el de la pantalla y dotando a los personajes de unas texturas y animaciones mucho mejores que las de *Soul Calibur II*.

«EN SCIII PODRÁS PERSONALIZAR EL ASPECTO, EL ARMA Y EL ESTILO DE LUCHA DE TU PERSONAJE»





POR DANI3PO

BURNOUT REVENGE

Convierte coches en chatarra a altas velocidades

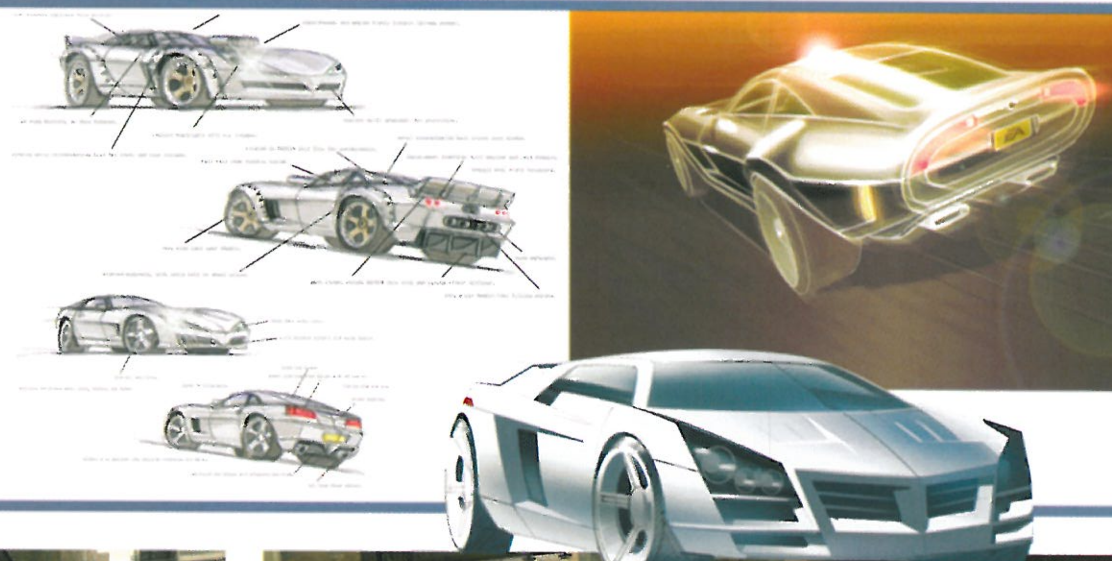
Los atascos de tráfico son un mal aceptado por la sociedad actual pero que todos, en mayor o menor medida, sufrimos, sobre todo los que vivimos en una gran ciudad. A pesar de contar con una red de carreteras mucho más adelantada que la española, parece que los americanos tampoco se libran de esta lacra. Según los datos facilitados por la propia compañía creadora del juego, el pasado año se contabilizaron en todo el país 3.500 millones de horas de atascos que causaron unas pérdidas monetarias estimadas en 63.000 millones de Dólares. Pero **Criterion** le ha dado la vuelta a la situación convirtiendo esta desagradable situación en una excusa perfecta para ambientar su propia «criatura». Tras el éxito internacional de *Burnout 3: Takedown* (aunque en nuestro país sus ventas fueron bastante más discretas) se retoma de nuevo la mecánica de las carreras *arcade* a altas velocidades en las que lo importante es acabar con los rivales para conseguir la máxima velocidad. Este modo de juego ha sido completamente modificado con

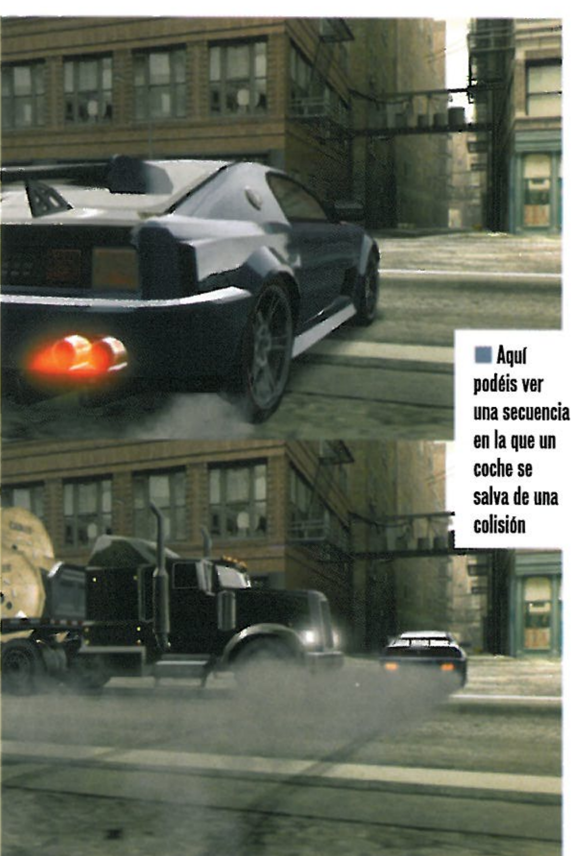
UN SONIDO MUY REALISTA

Para que el sonido de los vehículos al chocar sea totalmente fiel a la realidad, nada mejor que grabarlo directamente de una sesión de destrucción de vehículos a lo bestia. Para ello, los chicos de **Criterion** acudieron a un desguace...

EL DISEÑO DE LOS VEHÍCULOS

Puede que los coches no sean modelos reales, pero para crearlos esta vez los responsables de Criterion han contado con la ayuda de auténticos ingenieros de aerodinámica con experiencia dentro del sector del automóvil. El resultado, como podéis apreciar en las imágenes, no tiene nada que envidiar a la realidad.





Aquí podéis ver una secuencia en la que un coche se salva de una colisión

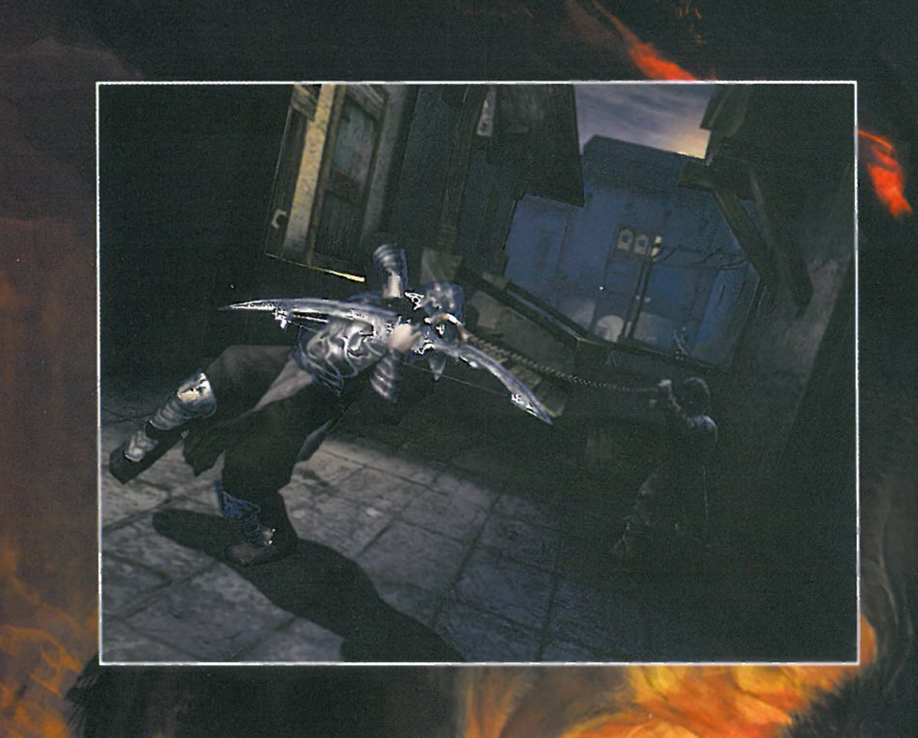


Si en Burnout 3: Takedown las colisiones eran espectaculares, en esta nueva entrega serán superadas, sobre todo en lo que a cantidad de elementos implicados

nuevos movimientos y la posibilidad de interactuar con los elementos del circuito. Pero sin duda, el modo estrella de este cuarto capítulo será el que da nombre al juego: *Revenge*. Captando toda la ira que producen en los conductores los ya comentados embotellamientos en la carretera, el título te permitirá dar rienda suelta a esta frustración contra decenas de coches en la hora punta de una autopista. Sin duda, los resultados que podemos esperar, sobre todo a nivel gráfico, no pueden bajar de espectaculares. En cuanto a términos de jugabilidad, será algo parecido a lo visto en la modalidad *Crash* de anteriores ediciones, sólo que esta vez no nos limitaremos a controlar el vehículo hasta la primera colisión. Por supuesto, ***Burnout Revenge*** contará también con posibilidades On-line para varios jugadores a través de Internet y con una banda sonora de lujo.

La fecha de lanzamiento es septiembre de este mismo año, pero mucho antes os ofreceremos información más detallada, ya que el juego será presentado en el próximo **E3**.





PERDIDO EN BABILONIA

La ciudad de ciudades, la que fuera hogar del Príncipe de Persia se ha convertido en una trampa mortal. Incluso el rey, su padre, confundiéndole con el nuevo Príncipe que ha emergido tras cambiar la historia con *Las Arenas Del Tiempo*, hará todo lo posible por atraparle.

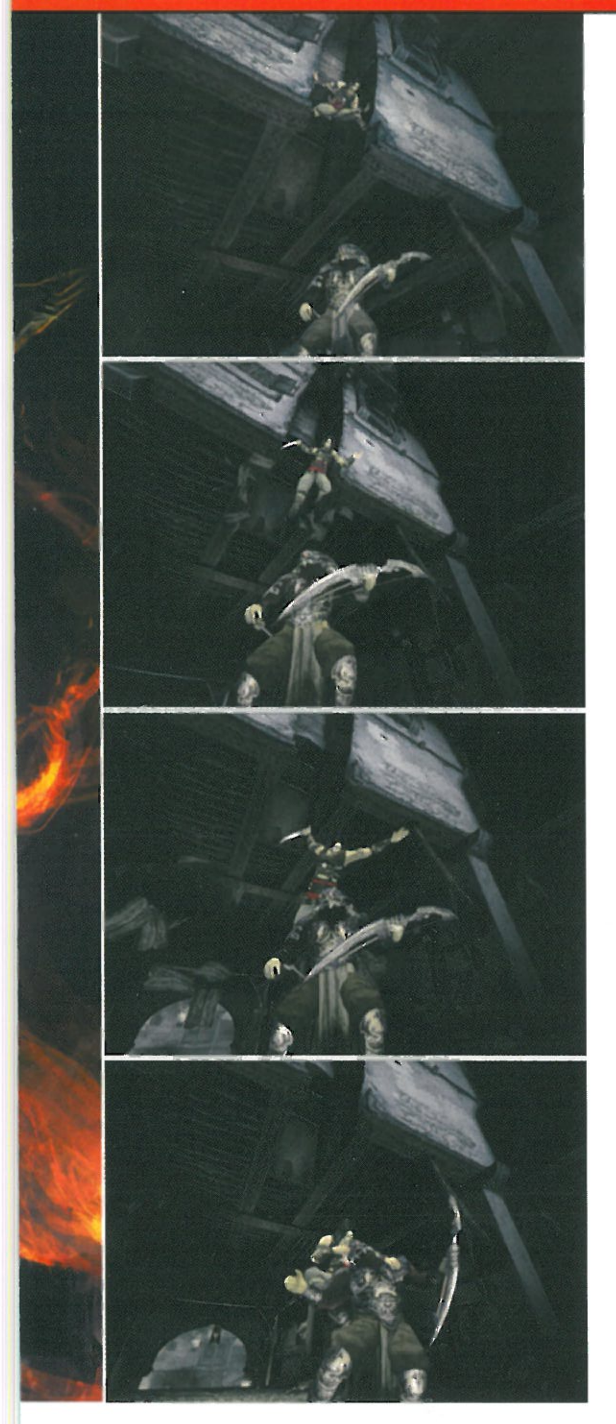
POR R.DREAMER

PRINCE OF PERSIA 3

UbiSoft completa la trilogía del viajero en el tiempo

Apenas nos hemos recuperado del esfuerzo, y tras muchas horas y las mil peripecias vividas en *Prince Of Persia 2*, **UbiSoft** ya ha empezado la campaña con la tercera parte de la saga. Según los desarrolladores, la calidad de las texturas y de las sombras va a mostrar cosas nunca vistas en **PlayStation 2** gracias a las modificaciones que se están llevando a cabo en el motor gráfico del juego. Entre las novedades que ha desvelado **UbiSoft** hay un tipo de enemigos que atacarán en grupos y que nos perseguirán de forma implacable. También destaca que se





El Príncipe Oscuro también dispone de nuevos movimientos para atacar a sus enemigos



EL PRÍNCIPE OSCURO

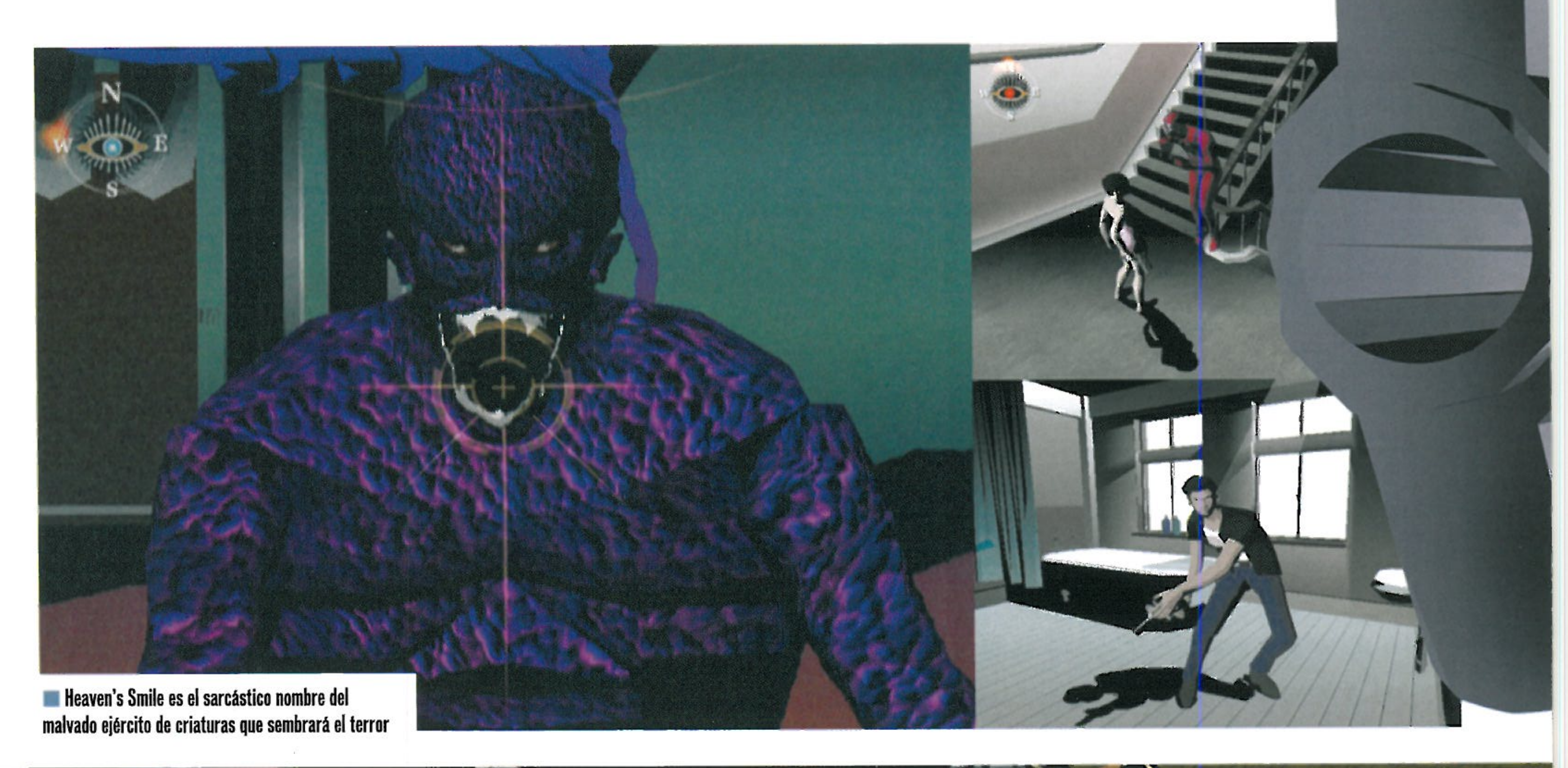
Después de destruir *Las Arenas Del Tiempo* un nuevo Príncipe ha aparecido en escena, temible y sin escrúpulos, cuya única intención es dominar Babilonia. Pero lo más importante es que será el segundo personaje que podremos manejar en ***Prince Of Persia 3.***



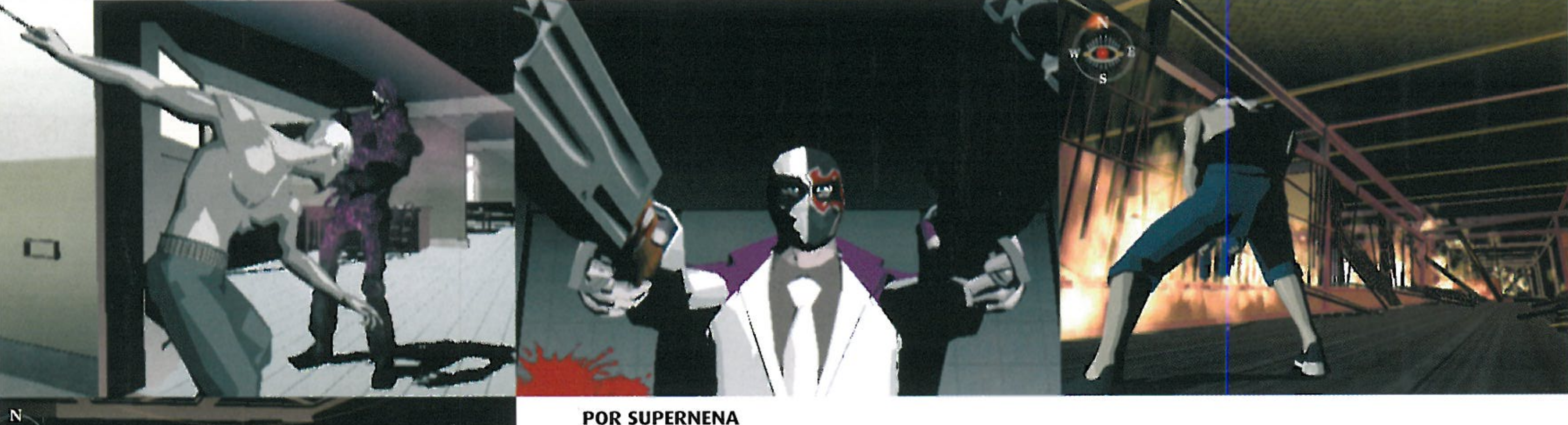
«BABILONIA SE CONVIERTE EN UN COLOSAL ESCENARIO PARA LA TERCERA AVENTURA DEL PRÍNCIPE DE PERSIA»

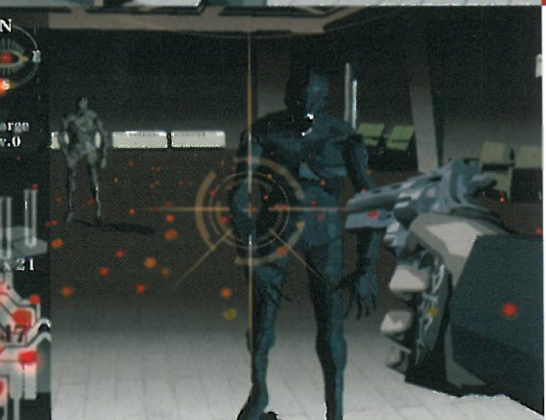
van a rescatar personajes de *Las Arenas Del Tiempo* (como el Rey) y de la segunda entrega, por ejemplo, Kaileena que llegará a suicidarse por amor al Príncipe. Aunque uno de los aspectos que más llaman la atención son las innovaciones en el sistema de combate, pues pondrán a nuestra disposición nuevas tácticas para liquidar enemigos con una mezcla de discreción y mortíferos movimientos. Eso sin contar con nuevos poderes otorgados por *Las Arenas Del Tiempo*. Y por supuesto, no podía faltar una impresionante galería de jefes finales. Todo esto lo podremos disfrutar a finales de este año.

La reconstrucción de la mítica Babilonia ha sido exhaustiva, recreando desde las zonas ricas a los barrios pobres, los lugares emblemáticos y los pequeños callejones, para que el jugador se sienta inmerso en tan colosal escenario



Heaven's Smile es el sarcástico nombre del malvado ejército de criaturas que sembrará el terror





POR SUPERNENA

KILLER 7

¿Y si el protagonista de la historia fueran siete?

Killer 7 es uno de esos títulos que generan mucha expectación meses antes de salir a la venta. Ello se debe en gran medida al halo de misterio que envuelve todavía al juego aunque ha pasado más de un año desde la primera vez que oímos hablar de él. Pese al escepticismo de muchos, y a pesar de que posee elementos que no garantizan un buen juego, lo cierto es que su innovadora estética y su original argumento son un excelente punto de partida. Igualmente vale la pena recordar los nombres que están detrás de este proyecto que cuenta con el director de culto Suda 51 a la cabeza y está producido por Hiroyuki Kobayashi y Shinji Mikami, responsable de la exitosa saga *Resident Evil* y de la primera entrega de *Devil May Cry*. Aunque en un principio fue anunciado como un título exclusivo para GameCube, posteriormente **Capcom** ha confirmado que no deja de lado a la máquina de **Sony** puesto que ***Killer 7*** también contará con una versión para **PS2**. En cuanto a la historia, está protagonizada por Harman Smith, un hombre de 65 años en silla de ruedas. Pese a lo inofensivo que pueda parecer con estos datos, Harman padece un extraño tipo de esquizofrenia que le convierte en una auténtica máquina de matar. Así, puede adoptar por voluntad propia no sólo la personalidad, sino también la apariencia física de siete asesinos diferentes. Las

«KILLER 7 CUENTA CON EL PRESTIGIOSO SHINJI MIKAMI ENTRE SUS PRODUCTORES»



«ALTERNAR ENTRE LOS SIETE ASESINOS SERÁ VITAL»

autoridades se verán obligadas a recurrir a él cuando un malvado criminal llamado Kun Lan amenace la paz reinante en el mundo tras la destrucción de los materiales radioactivos y las armas de destrucción masiva. Para ello, contará con incansables hordas de criaturas, llamadas *Heaven's Smile* por la grotesca mueca de sus rostros, parecida a una sonrisa. Para sobrevivir, no bastará con elegir la personalidad que más nos guste sino que tendremos que aprender a combinarlas para aprovechar las habilidades propias de cada una de ellas. De tal modo que, por ejemplo, Coyote nos ayudará a saltar a los lugares más altos y a forzar cerraduras, Kevin a burlar los sensores y Garcian a comunicarnos con Harman y a revivir a las personalidades que perezcan en el intento. De esta forma, no resulta difícil suponer que en este *Survival Horror* tendremos que resolver *puzzles* aprovechando las capacidades de las personalidades disponibles en cada misión. Después de haber podido ver el juego en acción, estamos en condiciones de responder a la pregunta que inevitablemente viene a la mente después de ver los tráilers: definitivamente sí, ***Killer 7*** mantiene en juego los gráficos *cell-shading*, la particular estética y la onírica atmósfera que llaman la atención desde las primeras imágenes. En cuanto al juego en sí, el punto de vista se sitúa en tercera persona para tener mejor perspectiva de los inquietantes escenarios, pero contaremos con la posibilidad de pasar a primera persona para una mayor precisión en el disparo al enfrentarnos a un enemigo. Uno de los aspectos más innovadores de ***Killer 7*** es que al llegar a una puerta o una intersección, la pantalla se fragmenta como un cristal roto para mostrarnos las múltiples posibilidades que tenemos para seguir nuestro camino. En cualquier caso, aún son muchos los aspectos que quedan por descubrir de este enigmático título antes de comprobar si está a la altura de las expectativas. Seguiremos informando.

La perspectiva en primera persona permite apuntar a los enemigos con mayor precisión













Como ocurre todos los años por estas fechas, tanto en nuestro país como en el resto del mundo (incluido Japón) los lanzamientos de videojuegos importantes se reducen considerablemente. Pocas novedades, pero entre ellas hemos seleccionado las más suculentas...

POR DANI3PO

COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: DIMPS
GÉNERO: LUCHA
LANZAMIENTO: 7 ABRIL 2005



KNIGHTS OF THE ZODIAC THE SANCTUARY

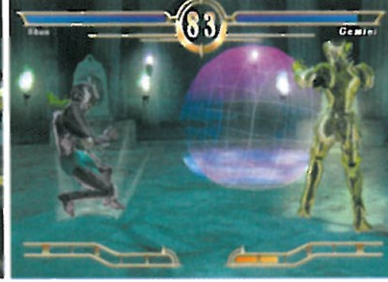
REVIVE LA MAGIA DE LOS OCHENTA

Muchos de los veinteañeros actuales crecimos viviendo las aventura de un grupo de luchadores que salvaban al mundo una y otra vez embutidos en relucientes armaduras y haciendo referencia continuamente a la mitología clásica. Muchos también no comprendíamos cómo una serie tan emblemática no contaba con un juego a su altura. Pues bien, **Bandai**, especialista en convertir este tipo de series en éxitos del videojuego lanza al mercado un título de lucha que parece que colmará las ansias de los *fans*. Para ello ha recurrido al mismo grupo de programación encargado de resucitar *Dragon Ball* y convertirla de nuevo en un éxito con sus «Budokai».



«EL GRUPO DE PROGRAMACIÓN ES EL MISMO QUE EL DE LOS EXITOSOS DRAGON BALL Z BUDOKAI»

Por tanto, podemos esperar una experiencia similar a la que tuvimos con las aventuras de Goku y compañía. Un uso realmente intensivo de la licencia, con secuencias de la serie generadas en tiempo real por la consola, personajes totalmente fieles a los de la televisión y una jugabilidad muy sencilla en los combates uno contra uno que nos propone el juego. Las diferentes técnicas de cada personaje están recreadas a la perfección, y además podemos realizar todo tipo de *combos*. El argumento se sitúa en la primera temporada, cuando los cinco caballeros de bronce se enfrentan contra las doce casas del Zodiaco. Lo mejor de todo es que **Atari** ha anunciado que lo tendremos en España este año.





Una Serie Legendaria

Los Caballeros Del Zodiaco (*Saint Seiya* es su título original) nacieron de la mano de Masami Kurumada en 1986, en las páginas del popular semanario japonés *Shonen Jump*. Sin embargo, lo que realmente dio fama internacional a la saga fue la serie de animación obra de Shingo Araki. Tres temporadas distintas (*Santuario*, *Asgard* y *Poseidón*) fueron producidas, aparte de varios OVA's. Recientemente ha aparecido *La Saga De Hades*, que ha vuelto a poner de actualidad a estos personajes.

JAPÓN

Fear east of Eden III: Namida

LOS SAMURÁIS SE PASAN AL RPG



COMPAÑÍA: HUDSON SOFT
DESARROLLADOR: RED ENTERTAINMENT
GÉNERO: RPG POR TURNOS
LANZAMIENTO: 14 ABRIL 2005

Conocido por la mayoría por el genial «Kabuki Klash» de **NeoGeo**, la saga *Tengai Makyo* ha estado presente en los hogares japoneses desde la época de PC Engine. En el pasado **Tokyo Game Show** tuvimos la oportunida de ver esta nueva entrega, que se trata del *remake* de un proyecto inconcluso para PC-FX. El carisma de los personajes, extraídos del periodo feudal nipón y su espectacular diseño han servido a los programadores para crear un juego de rol por turnos que se sitúa muy en la línea de los *Sakura Taisen*. Esperemos verlo algún día en España.





El apartado técnico del juego no tiene nada que envidiar a otras producciones



Dragon Force

CLÁSICOS BÁSICOS PARA PLAYSTATION 2

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SEGA
GÉNERO: ESTRATEGIA/RPG
LANZAMIENTO: 28 ABRIL 2005

Desde que **Sega** se convirtiera en una «third party», ha estado reeditando los juegos más importantes de sus consolas para el soporte de **Sony C.E.** Títulos de Master System, MegaDrive y, desde hace poco, Saturn. Tras *Fighting Vipers, Virtua Fighter 2* y otros, llega el turno de *Dragon Force*. Y la verdad es que es una política de lo más inteligente, ya que este sistema (a pesar de contar con poca popularidad, sobre todo en Europa) gozó de algunos juegos que merece la pena rescatar. Uno de ellos es esta original mezcla de estrategia y RPG de inspiración medieval. Al comenzar nuestra aventura debemos elegir entre ocho monarcas diferentes, cada uno comandante en jefe de un reino con distintas características. La gestión de los recursos y la posición de las tropas en combate (con ejércitos de más de 200 hombres) serán la clave para triunfar.



Bellas secuencias de anime se intercalan con el juego para narrarnos el argumento del mismo

OTROS TÍTULOS



VUELVE EL GRAN CLÁSICO

La gran saga de **Game Arts**, *Grandia*, vuelve con su tercera entrega tras varios años de inactividad. Producido esta vez por **Square Enix**, será exclusivo para **PlayStation 2**.



CAMBIO DE CONTINENTE

Recientemente hemos disfrutado de uno de los mejores RPG por turnos de **PS2**. Ahora **Aruze** se encuentra programando *Shadow Hearts: From The New World*, que esta vez se desarrolla en América.



UN NUEVO «REMAKE»

Tras hacer lo propio con la sexta entrega, que llegará en breve a España, **Taito** se dispone a lanzar una versión actualizada de su RPG de acción *Y's IV: Mask Of Sun-A New Theory*.



ESOS LOCOS CACHARROS

La saga *Choro Q* (más conocida como *Penny Racers* por estos lares) contará próximamente con un nuevo capítulo con el subtítulo de *Works*. Por primera vez tendrá vehículos reales de marcas niponas.



TEKKEN 5
Las invitaciones para el próximo Torneo del Puño de Hierro ya han sido repartidas. Conoce todas las novedades de la mejor entrega de la saga.



MOTO GP 4
El mejor simulador de motociclismo de la historia sigue dando muestras de contar con una salud excelente entrega tras entrega.......062



AREA 51
Descubre el secreto que rodea a esta popular instalación del ejército norteamericano en este *shooter* en primera persona de **Midway**.......066

TEKKEN 5

La entrega más perfecta del beat'em-up de Namco

Parece que **Namco** lo ha conseguido esta vez. Parecía algo imposible, después de cuatro entregas, pero al fin el quinto *Tekken* (que realmente es el sexto, contando con *Tekken Tag Tournament*), promete conquistar tanto a los aficionados a los clásicos (anteriores a *Tekken 4*) como a los «luchadores» que buscan novedades técnicas y jugables en un *beat'em-up* de última generación como *Tekken 5*. Después de una mayor tridimensionalidad con *Tekken 4* con respecto a sus antecesores, el torneo del puño de hierro vuelve a sus orígenes con una jugabilidad «más 2D» y con unos personajes más pesados, rotundos y menos livianos. Eso sí, la posibilidad de esquivar a un lado u otro del oponente y de realizar diferentes movimientos durante dicha secuencia se encuentra intacta, aunque no podremos andar mientras esquivamos, como en *Soul Calibur 2*. Si bien se han restado posibilidades a su desarrollo en general, se han limado asperezas en el control de los personajes y se ha añadido una gran cantidad de movimientos para todos los luchadores; en resumen, su jugabilidad ha evolucionado al mismo nivel que todas

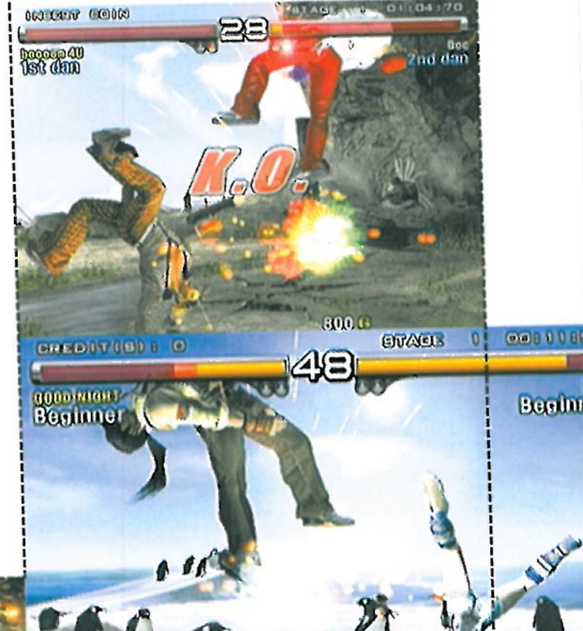


COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2005

Antes de Donpachi, el jefe final, tendremos que enfrentarnos a Devil Jin, más parecido al Devil clásico de Tekken 2

las entregas de la saga con respecto a su predecesor, pero se han mantenido ciertas constantes físicas preferidas por la mayoría de aficionados a la lucha. El equilibrio entre los luchadores se ha mejorado, con la inclusión de técnicas y *combos* que hacen más rápidos a los personajes grandes y más dañinos a los luchadores ligeros, y las preferencias entre los diferentes golpes se han remarcado, dejando claro qué golpes restan más energía y cuáles son lo suficientemente rápidos para detener un determinado ataque; algo esencial para determinar cual de los personajes es el más adecuado para cada jugador. La supuesta superioridad del *hardware* de la recreativa con respecto a **PS2** ha resultado ser un dato anecdótico, ya que los grafistas y los programadores de **Namco** han exprimido al máximo el *hardware* de la consola de **Sony C.E.**, consiguiendo que apenas haya diferencias con la *coin-op* original. Técnicamente, ***Tekken 5*** supera a cualquier otro *beat-em'up* creado para **PS2** hasta la fecha, con unas realistas animaciones creadas con técnicas de *motion capture* y el sistema *Endorphin* de la compañía británica **Natural Motion** y un motor gráfico capaz de mostrar grandes y detallados escenarios, y realistas efectos de iluminación. Las diferencias más significativas con respecto a la *coin-op* de ***Tekken 5*** serán representadas por el contenido extra de la versión para **PS2**. Para empezar, **Namco** ha introducido un nuevo modo de juego *Arcade*, con el objetivo de sustituir el sistema *Tekken.net* de la recreativa, que nos enfrentará a un ilimitado número de jugadores virtuales (cada uno de ellos tiene un

«TEKKEN 5 POSEE EL ENGINE 3D MÁS ELABORADO DEL GÉNERO»







Yoshimitsu vuelve a ser el personaje más cambiado estéticamente con respecto a anteriores entregas



ARCADE HISTORY

Namco ha incluido en ***Tekken 5*** la posibilidad de jugar a la versión recreativa de los tres primeros *Tekken*. Así, todas las entregas de la saga de lucha podrán ser disfrutadas en una misma consola: **PlayStation 2**.



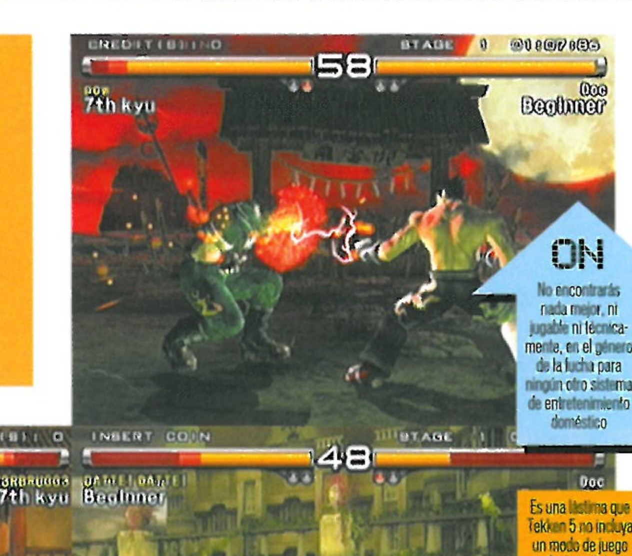




El nivel de detalle de los personajes y escenarios de Tekken 5 es impresionante

TEKKEN: DEVIL WITHIN

Retomando el testigo dejado por el innovador *Tekken Force*, **Namco** ha creado una aventura protagonizada por Jin Kazama. El control del personaje es totalmente diferente ya que se utiliza el *stick* analógico para mover a Jin, y botones para saltar y bloquear los golpes. El desarrollo de *Devil Within* se asemeja al del modo *Dungeon* de los míticos *Tobal*, con un escenario algo laberíntico y con el objetivo de acabar con cada uno de los jefes al final de cada fase.



ON

No encontrarás nada mejor, ni jugable ni técnicamente, en el género de la lucha para ningún otro sistema de entretenimiento doméstico

OFF

Es una lástima que Tekken 5 no incluya un modo de juego On-line. Sólo podremos jugar el primer nivel de Star-Blade Alpha durante la carga del juego

«nombre propio» y unas marcadas características) con el objetivo de aumentar el *ranking* de nuestro personaje. La introducción del juego ha sido mejorada y aumentada con respecto a la original. Además, los 32 personajes del juego tienen su respectiva introducción (con un texto e imágenes estáticas) y su final con vídeos de gran calidad. La carga inicial del título está amenizada con el primer nivel del juego *StarBlade Alpha* (aunque con gráficos generados en tiempo real), y la novedad más importante la representa el modo *Devil Within*. En dicho modo, encarnaremos a Jin Kazama en su periplo por descubrir qué es eso demoníaco que se oculta tras la estirpe *Mishima*. Lejos de ser un simple *Tekken Force*, aunque conserva ciertas similitudes, *Tekken: Devil Within* es una aventura en toda regla, con diferentes controles y movimientos que en el modo principal, y que nos llevará a explorar grandes y enrevesados escenarios en los que tendremos que abrir puertas completando ciertas tareas, eliminar a todos los personajes que aparezcan ante nosotros para poder avanzar y enfrentarnos a diferentes jefes de final de fase. Tan sólo podemos echar en falta la inclusión de un modo On-line, algo realmente arriesgado para **Namco** teniendo en cuenta la velocidad de respuesta que necesita *Tekken 5* en todo momento, para convertirse en el *beat'em-up* 3D más perfecto de la historia de **PlayStation 2**, aunque el nuevo modo *Arcade* suplirá de la mejor forma posible la falta del modo de juego a través de Internet. En cuanto contemos con la versión PAL del juego, inexplicablemente retrasada hasta junio, os ofreceremos un extenso análisis de *Tekken 5* en el que, para que os vamos a engañar, os confirmaremos que el *beat'em-up* de **Namco** es lo mejor del género que se ha creado en años, entre otras muchas cosas. ■ ***Doc***


SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM
TM
No es un juego.
¡¡Es una batalla!!
PlayStation 2
XBOX
12+
© SNK PLAYMORE 2003 © CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS is developed by SNK PLAYMORE CORPORATION under license from Capcom Co., LTD. "SNK" is a registered trademark of SNK PLAYMORE CORPORATION. "CAPCOM" is a registered trademark of Capcom Co., LTD.
12+
www.pegi.info
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
Virgin PLAY
www.virginplay.es
SNK PLAYMORE
IGNITION Entertainment

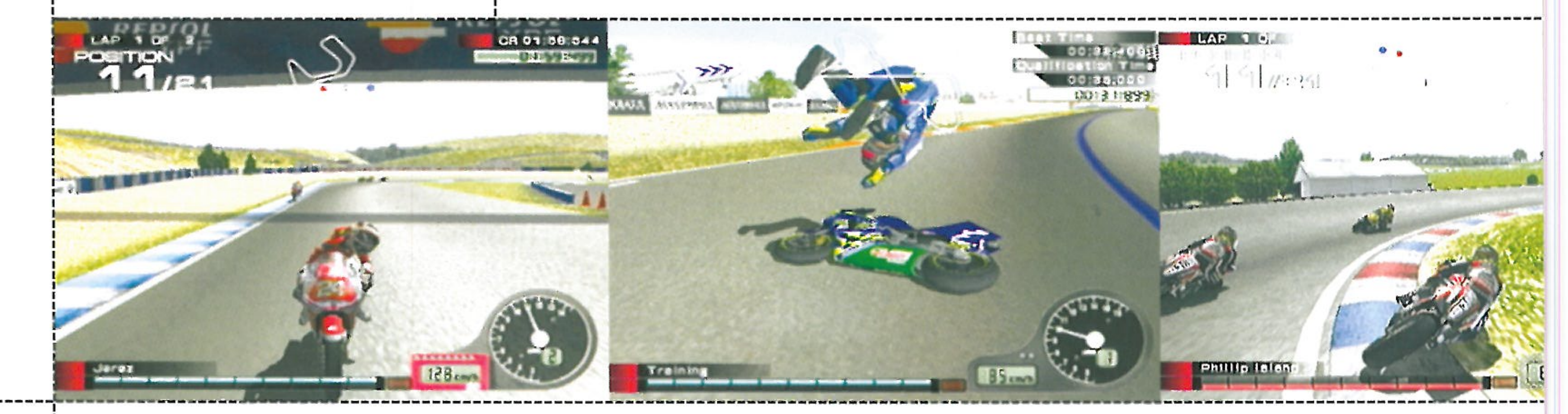
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

Esta cuarta entrega de Moto GP exclusiva para Play Station 2 muestra en su carátula al actual trío de campeones: Rossi (Moto GP), Pedrosa (250cc) y Dovizioso (125cc)

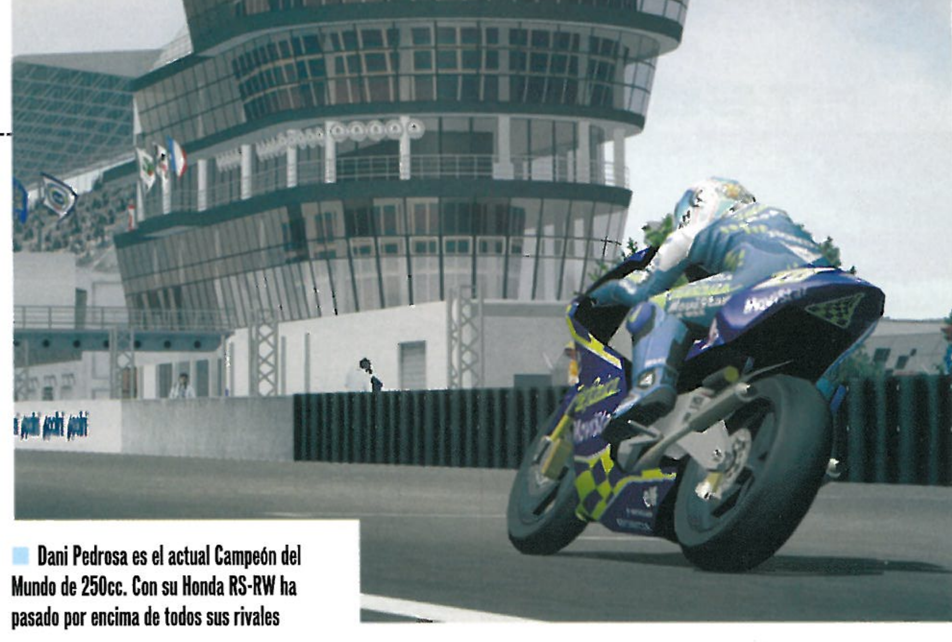
MOTO GP 4

Grandes novedades para la mejor entrega de la saga

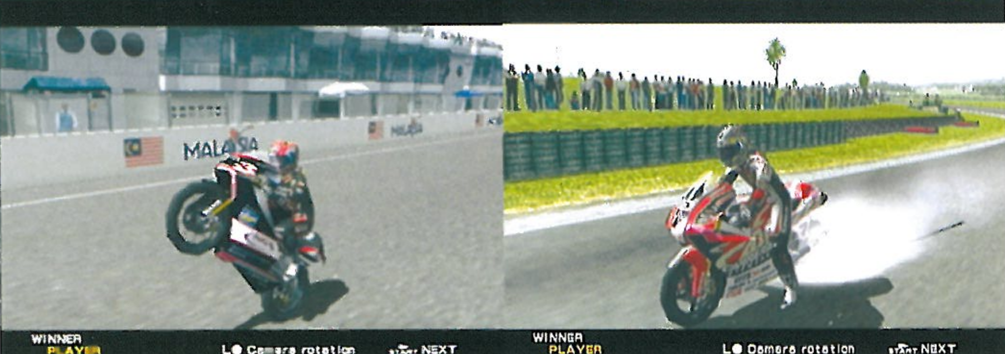
Todas las entregas anteriores de *Moto GP* recibieron excelentes críticas y dejaron la sensación de que poco más podía hacerse en **PS2** sobre el Campeonato del Mundo de Motociclismo. Tan sólo lamentábamos en aquellas ocasiones la ausencia de las categorías de 125cc y 250cc para ver culminada nuestra felicidad. Por fin les llega el turno a las cilindradas menores y con ellas ***Moto GP 4*** completa el que era el punto más débil de la saga. Así, tendremos a toda esa legión de jovencísimos pilotos españoles que se juegan el tipo enfrentándose, la mayoría de las veces, a italianos y japoneses para subirse a los primeros puestos del cajón. Podremos competir con Dani Pedrosa, Héctor Barberá, Pablo Nieto, Jorge Lorenzo y otros muchos, con lo que se abren nuevos horizontes para los que disfrutamos con la igualdad extrema que preside estas categorías tanto o más que con la potencia y capacidad de aceleración de las motos de la máxima categoría. Y es que no sólo se trata de nombres, en ***Moto GP 4*** el pilotaje de motos más pequeñas y ligeras requiere un estilo de conducción propio que se adapte a sus características. Las licencias oficiales de la FIM permiten disponer de motos y





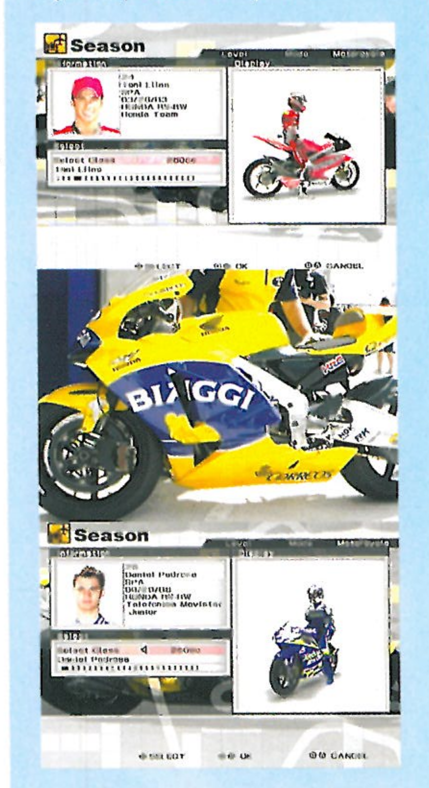


Dani Pedrosa es el actual Campeón del Mundo de 250cc. Con su Honda RS-RW ha pasado por encima de todos sus rivales



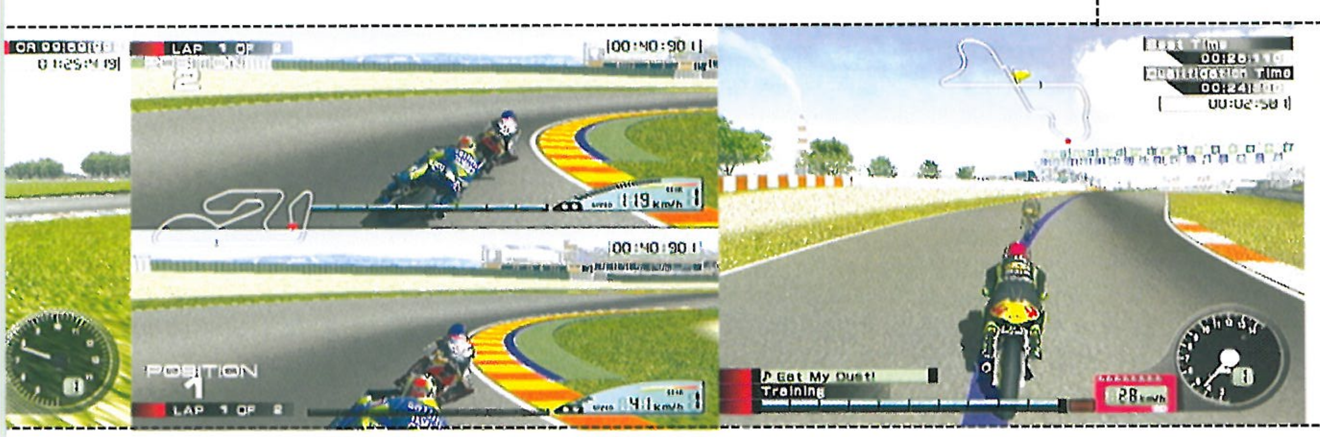
TODAS LAS CATEGORÍAS

En *Moto GP 4* se reúnen por primera vez todas las categorías. Además de disputar el habitual duelo entre Rossi y Sete Gibernau en la categoría reina, este año podremos echar mano a los pilotos de 125cc y 250cc con sus respectivas máquinas. Las posibilidades se multiplican.



circuitos reales pero, eso sí, pertenecientes a 2004. Una pena, aunque al fin y al cabo los cambios de este año no han sido excesivos y los principales protagonistas serán los mismos de la temporada pasada. Nos perdemos el salto de Toni Elías a GP y a cambio todavía contamos con Fonsi Nieto, actualmente en *Superbikes*. Los 16 circuitos están perfectamente diseñados; Assen, Mugello, Le Mans, Motegui, Brno, Donington... Y por supuesto los tres que tienen lugar en territorio español: Jerez, Cataluña y Valencia. El grado de realismo del juego es mayor que nunca y se atiende por igual a los diferentes perfiles de usuarios. En el modo *Arcade* las precauciones a tomar son mínimas y son muy condescendientes con los errores de pilotaje. Saliendo en última posición de la parrilla es factible acabar en primer lugar después de incluso «rebotar» contra los adversarios y con tan sólo un par de vueltas recorridas. Divertido hasta un punto, porque puede que llegue a cansarnos tal falta de oposición. No nos engañemos, el mayor partido se saca activando la simulación y saboreando la perfecta recreación de la física y comportamiento de motos y pilotos. Aquí es donde debemos demostrar una técnica más depurada y mayor precisión; adoptar la inclinación exacta al tumbarnos, frenar lo justo o abrir gas en el ⊡

«POR PRIMERA VEZ MOTO GP OFRECE EL CAMPEONATO COMPLETO, CON LAS CATEGORÍAS DE 125cc Y 250cc»



En el modo Entrenamiento, una línea de color azul muestra la trayectoria correcta que debemos seguir. Cuando se vuelva roja será el momento de frenar



«TODAS LAS POSIBILIDAES IMAGINABLES EN EL MEJOR JUEGO DE MOTOCICLISMO JAMÁS VISTO»

Las repeticiones permiten cambiar de cámara y además seguir a cualquiera de las motos

ON
Bastantes novedades: todas las categorías, modo Entrenamiento, opciones On-line... Y la misma jugabilidad arrolladora de siempre

OFF
Difícil encontrarle defectos. No se puede acudir a las repeticiones antes del final de la carrera. Son licencias del Campeonato 2004

DESAFÍOS

Los 100 desafíos de *Moto GP 4* incrementan su dificultad al mismo tiempo que aumentan el interés de los premios que podemos conseguir. Hay que recorrer tramos de circuitos en un tiempo determinado (a veces entre conos de señalización), superar en duelo a diferentes rivales y, finalmente, quedar en primera posición en determinadas carreras. Seremos obsequiados con multitud de fotos, secuencias de vídeo o circuitos, y podemos desbloquear cualquiera de los pilotos del campeonato con los puntos obtenidos. No descansarás hasta ganarlos todos.

momento oportuno son maniobras imprescindibles para no equivocar la trazada o directamente salirnos del circuito, y dar con nuestros huesos en el suelo.

Temporada (con piloto real o personalizado), Contrarreloj, Desafíos (hasta 100), modo Multijugador (1 a 4 jugadores), Entrenamiento y modo On-line completan la generosa oferta. Estos dos últimos son nuevos. El Entrenamiento consiste en diferentes pruebas, similares a los desafíos pero con indicaciones sobre el asfalto de la trayectoria ideal y reseñando con colores cuándo debemos frenar o acelerar. Una moto fantasma hace de guía para que el Tutorial sea aún más completo. Con ella los menos iniciados aprenderán a pilotar con asistencia de frenos, bajo lluvia y, sobre todo, a valorar las diferencias existentes a la hora de frenar con motos de cada una de las cilindradas. Asimismo, el modo On-line, con hasta 8 jugadores al mismo tiempo, da el toque final a ***Moto GP 4***. Desde su creación, la saga de **Namco** ha vendido más de un millón de unidades (en zona PAL) y de ellas 350.000 en España. Por algo es, de largo, el mejor juego de motociclismo de todos los tiempos. ■ ***Molokai***


Acción y aventuras
en un DVD con
"Muchas curvas"
A LA VENTA
EN DVD VIDEO
QUEEN LATIFAH JIMMY FALLON GISELE BÜNDCHEN
TAXI
DERRAPE TOTAL
LOS BUENOS. LAS MALAS. ¡Y UN BUGA DABUTI!
¡Contenidos Adicionales explosivos!
FOX.ES
© 2005 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. Todos los derechos reservados.

Podremos manejar un total de quince armas a lo largo del juego. Algunas son humanas (pistola, fusil, rifle de francotirador) y otras de tecnología alienígena

AREA 51

El secreto mejor guardado del gobierno

La «Teoría de la Conspiración» que tanto ha dado que hablar en libros, series y películas llega a **PlayStation 2** con este *shooter* en primera persona. Según cuenta la historia, una nave alienígena se estrelló en el desierto de Roswell, Estados Unidos, en 1947. Desde entonces, el ejército americano habría llevado a cabo todo tipo de experimentos en el lugar, conocido como «Área 51». No es la primera vez que **Midway** aborda el tema, ya que hace algunos años lanzaron al mercado una recreativa con el mismo nombre que más tarde fue convertida a las consolas. Sin embargo, el juego que nos ocupa poco tiene que ver con aquel, pues ahora no nos limitaremos a disparar. Asumiremos el control del teniente Nick Cross, que es enviado junto con tres compañeros a investigar una serie de extraños acontecimientos ocurridos en la base secreta. Alienígenas al más puro estilo de la serie B de los cincuenta, un virus que convierte a los humanos en monstruos y un científico loco son los ingredientes principales de este atractivo argumento. El diseño de las criaturas ha corrido a cargo de Stan Winston, oscarizado profesional responsable de *Aliens*, *Terminator* o *Parque Jurásico*. Además del modo Campaña, ***Area 51*** ofrecerá una modalidad competitiva para cuatro jugadores y todo tipo de funciones On-line. ***Dani3po***

ON
El desarrollo del juego mezcla elementos de muchos shooters para crear una experiencia diferente y bastante envolvente

OFF
Últimamente hemos asistido a una «explosión» dentro de este género, por lo que Area 51 lo tendrá más complicado para triunfar entre sus rivales.



COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: STUDIOS AUSTIN
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005





LAS VOCES
El popular actor David Duchovny vuelve a rodearse de conspiraciones y *aliens* al interpretar al protagonista del juego. Por su parte, Marilyn Manson hace lo propio con uno de los extraterrestres.



La potencia encuentra límite en la máquina,
nunca en el hombre.
¿Hasta dónde quieres llegar?



El simulador de conducción
más realista que puedas imaginar.

Incluye los mejores coches y fabricantes del mundo.
Incorpora el revolucionario Sistema de Gravedad Visual (VGS).
Respuesta hiperrealista en la física de conducción.
Nuevos modos de juego: "Enthusia Life" y "Driving Revolution".

LANZAMIENTO
6 MAYO 2005

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS

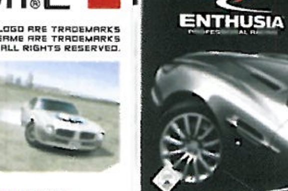
PlayStation®2













WWW.KONAMI.JP/ENTHUSIA



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: EUTECHNYX
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

STREET RACING SYNDICATE

Nueva apuesta por el género más popular

Últimamente estamos asistiendo a toda una revolución dentro de los *arcades* de conducción. Capitaneados por el «one and only» *Need For Speed Underground* (**Electronic Arts** es única en esto de intuir las modas venideras) multitud de grupos de programación han visto un filón en esto de las carreras clandestinas protagonizadas por vehículos reales modificados, espectaculares féminas y velocidad extrema. Películas como *A Todo Gas* y la proliferación de revistas sobre *Tuning* también han contribuido la expansión de esta moda en nuestro país. Sin embargo, el título que nos ocupa en esta ocasión no es un advenedizo, ni mucho menos, ya que su curiosa historia se remonta a muchos meses atrás. De hecho, el juego era uno de los últimos proyectos de la extinta **3DO** (la «adorable» creadora de los *Army Men*) y tras la desaparición de la compañía, sus derechos fueron adquiridos por **Namco**, aunque el juego siempre ha sido desarrollado por los europeos de **Eutechnyx**. El lanzamiento en nuestro país tendrá lugar un año más o menos después del de Estados Unidos, por lo que no encontraremos nada realmente innovador (si exceptuamos el apartado relatado en el cuadro de la derecha). Una ciudad, que en este caso se trata de Los Ángeles, abierta a nuestra exploración. Siguiendo la estela de *NFSU* y *Midnight Club*, las carreras se desarrollarán bajo la luz de la luna. Al comienzo podremos elegir entre una selección de deportivos reales (no demasiado amplia y con la ausencia de algunas marcas muy populares en este sector como *Honda*) y después tendremos que ir ganando carreras distribuidas por toda la ciudad para hacernos con dinero (imprescindible para realizar apuestas y mejorar nuestro coche) y respeto, necesario para competir al máximo nivel. ■ ***Dani3po***

ON
El control es bastante más sencillo que en otros títulos similares, y en general el nivel de dificultad es menos exigente para todos

Ni en el apartado técnico, ni en el jugable, aporta demasiadas novedades, aparte del añadido de las chicas con las que «ligar»
OFF



LAS CHICAS
Repartidos por el mapa encontraremos una serie de «Desafíos de Respeto». Al llegar a cada una de estas zonas una bella mujer nos propondrá una prueba de conducción. Si la superamos conseguiremos sus «favores», que consisten en vídeos de imagen real de las mismas y su actuación al darnos la salida en las carreras.

El apartado gráfico del juego recuerda bastante al de Need For Speed Underground o Midnight Club



www.pegi.info












POLIFONICOS
ENVÍA POL14
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
envía Buscatonos: POL14 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7808
TOP
83731 metal Gear Solid 2
84937 Kill Bill - Silbido
85737 Dragon Ball Z
84064 Darth Vader Marcha Imperial
82172 Barcelona
82984 Paquito El Chocolatero
80096 Pulp Fiction
83754 Kingdom Hearts
83884 El principe de Bel air
83738 Metal Gear Solid
84437 Shin Chan
84759 Gladiator
85034 RCD Espanyol
84263 Traffic
84329 Mazinger Z
84290 To Zanarkand
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
83885 Numb
83188 Real Madrid
83655 Thunderstruck
82247 Cannabis
82935 Noches de bohemia
80093 Equador
82364 Chiquilla
80025 The Simpsons
80125 Mortal Kombat
80239 Final Countdown
83707 Gran Turismo
83883 Fraggle Rock
84068 Du hast
84094 Himno de riego
84202 Telefono antiguo
84446 Cara al sol
84572 Infected
84582 Champions League
84976 American idiot
85048 Enjoy the silence 2004
84987 Real Zaragoza
NOVEDADES
85670 Eres un enfermo
85662 A toda mecha
85667 No me canso
85668 Voy a pensar en ti
85669 Tenemos que hablar
85659 Rich girl
85660 Holiday
85661 Crafty
85663 Yo estoy aqui
85664 Has aparecido tu
85665 Si tu quieres
85666 Somos de piedra
85238 Lo que me gusta de ti
85635 Rich girl
85636 Holiday
85637 Crafty
85258 Mira niño
85261 Dentro de mi
85262 Son sueños
85263 Pequeñita
85264 Nadie me levanta la voz
85626 Saxo
85214 Keine lust
85215 Si no estas
85216 Rosa de la paz
85217 Spoiled
85218 Ansiedad
85221 Enjoy the ride
85222 Nena
85223 Ya llegó la navidad
85224 Ruido
85225 Atrevete
85226 Cata gangster
85227 Caught up
85228 Dakota
85239 Trae pa'ca esa yerba guena
85240 Carita morena
85241 Lucifer
CINE Y TV
84067 El Exorcista
84724 El bueno, el malo y el feo
80017 Mision Imposible
84440 El señor de los anillos
80143 La Pantera rosa
80044 Rocky
80108 Benny Hill
85063 Aqui no hay quien viva
84231 Bar coyote
84207 El Padrino
84560 Curro Jimenez
83834 La abeja maya
80498 El Fantasma de la opera
83658 Star Wars
80048 El coche Fantastico
80065 Friends
80074 El equipo A
84940 Sexo en Nueva York
84936 Kill Bill
80131 Buffy Cazavampiros
80194 Dirty Dancing Time of Life
80014 James Bond
84692 Rasca y pica
80174 Expediente X
80091 20th Century Fox
84253 La historia interminble
83648 La familia Munster
80043 The Terminator
80285 Charlie´s Angels
80023 Austin Powers
80024 The Matrix
84596 7 vidas
83838 Negrito del Colacao
80238 Indiana Jones
84999 CSI Miami
80249 Futurama
80336 MacGyver
80185 Angel
83836 Heidi
84415 Nos vamos a la cama
85219 Volkswagen Golf
84697 CSI Las Vegas
84268 Embrujadas
83687 This is halloween
80091 Top Gun
83615 Star Wars
84206 Moon river
83866 Bajo del mar
80095 South Park
80082 La Pantera Rosa
84695 Shrek
83901 Zorba el griego
80083 Looney Tunes
83564 El Superagente 86
80313 Urgencias
84029 Cantina
84066 Psicosis
80294 Flashdance
82793 Memorias De Africa
85198 Ocean´s eleven
80270 Forest Gump
82054 Ain´t no mountain high enough
80704 Eduardo Manostijeras
84262 Regreso al futuro
84208 Tarantella
83864 As times goes by
84656 Superman
80762 Casablanca
80172 Hawaii Five-O
80189 Titanic V2
80209 Los pitufos
81677 Beetle Juice
84935 Lawrence de Arabia
84770 Lo que el viento se llevo
84895 Platoon
83837 Cocacola
84434 Estas despedido
84069 Desafio total
83850 Las Tapitas
84659 Vacaciones en el mar
80941 What is Love
81147 Legends of the Fall
80434 Bonanza
80575 Bridge over the River Kwai
80687 Halloween
DISCO TECNO
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
85172 The sound of San Francisco
84203 Dos gardenias
85814 Satisfaction
84973 Call on me
85057 Flashdance
85121 Bootsy bootsy boom
84605 Shin chan dance
85046 Pump it up
84926 Despre tine
84201 Voglio vederti danzare
84860 Fly on the wings of love
83228 Samba Adagio
81664 Children
85137 Galvanize
83786 Desenchantee
80153 I Will Survive
85188 Hey boy, hey girl
80642 Enjoy the silence
83580 Weekend
85245 Anglia
85212 The world is mine
83661 Axel F 2003
83675 Flight 673
84893 Lethal industry
80041 Heaven
80197 Sandstorm
80067 Belissima
84776 Stripped
84958 Magalenha
85056 Just be
85109 Dancing with tears in my eyes 2004
84749 On the move
84866 Castles in the sky
80046 Better off alone
85201 Right here, right now
85195 Pray
84809 Viva la fiesta
83858 Alive
84787 Beso en la boca
84907 Giulia
84861 Just a little more love
84576 In My eyes
85170 Disco Samba
81684 Mundian to bach ke
81109 2 Times
80208 Disco Inferno
80345 All that she wants
ESPAÑOLAS
85103 Baila morena
85069 Antes muerta que sencilla
85161 Perdoname
82652 Fiesta Pagana
84997 Vallo la pena
84428 Asturias
84826 Dale don dale
85119 Buscate un hombre que te quiera
85150 La gata (palante)
84760 Obsesion
84993 Precisamente ahora
84791 La rueca
85158 Volverte a ver
85085 Por que no ser amigos?
84919 Una foto en blanco y negro
84642 Angel malherido
84904 Hablando en plata
84820 Pastillas de freno
85148 Quiero ser tu sueño
85249 Hasta cuando
82380 Dame Veneno
83849 Molinos de viento
85033 Nada valgo sin tu amor
85113 Dile
82886 Ni más, ni menos
84216 La costa del silencio
84918 Camina y ven
84267 Buleria
85031 No soy un Bastritboy
85071 Al carajo
84942 Con la luna llena
85136 Se lo que hicisteis
85252 Nunca volvera
83796 La madre de Jose
85145 Pobre diabla
85629 Casolina
83856 20 de enero
85234 No me toques las palmas que me...
85211 El baile del pescao
82284 Color Esperanza
84881 La casa por el tejado
82004 A Dios le pido
85072 Ahora quien
85086 Sopa fria
84653 El universo sobre mi
85260 Brujeria
85265 Esto es pa ti
85251 Mi colega de siempre
84734 Insoportable
84731 La vida al reves
84426 Abre tu mente
80034 Uno mas uno son siete
84090 Tengo
83902 Son de amores
84744 Malo
84432 Fuente de energia
85032 Estoy hecho de pedacitos de ti
85254 Tan solo palabras
85634 Tragicomedia
85628 Culo
83599 Papi chulo
82430 Devuélveme la Vida
85105 Es mi soledad
85165 Jugarem a estimarnos
84500 Te quise tanto
84857 Golosa
84852 Duele el amor
85168 Pa que retocen
85153 Dale don más duro
85089 Llevo tu voz
85044 Con mis manos
84996 Ella
POP ROCK
80726 No woman no cry
84943 Accidentally in love - Shrek
84779 Mariacalpirinha
84962 She will be loved
84961 Lose my breath
80062 In The End
85156 Get right
84248 Losing my religion
84252 Hey ya
80472 Every breath you take
80217 Satisfaction
85080 Boulevard of Broken dream
83662 Crazy in love
83584 Bring me to life
85122 What you waiting for
85041 Welcome to my truth
84822 Opa opa
84204 In the shadows
84516 Left outside alone
84967 Everybody´s changing
83921 Layla
84708 Smells like teen spirit
85213 Stand my ground
85171 I just wanna live
80078 Billy Jean
85087 I believe in you
83914 Where is the love
85117 This is the last time
80150 Bitter sweet symphony
85176 He wasn´t
82175 Here comes the sun
80430 Are you gonna go my way
81217 Get the life
84949 California
85173 The weekend
85149 Let me show you
84626 Tainted love
84396 Angle
84397 Carrle
MUSICA REAL
ENVÍA MUSICA22
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU MUSICA AL 7494
Las Supremas de Mostoles
"Eres un enfermo"
EMI
Código 2929
o llama al 806 41 69 90
www.moviluniverso.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
SI QUIERES TENER EL TOP DE JUEGOS MÁS NOVEDOSO ENVÍA TOP AL 5477
FONDOS ENVÍA MMS65
+ UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7808
ej: MMS65 37030 (imagen Shin Chan) al 7808
o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90
NOVEDADES
42616 42594 42573
42615 42648 42611
42612 42613 42614
TOP
35492 39252 36000 36981 38878 41922 37131 36455 39074 45015 37030 39071
39095 36497 36526 36648 35536 35532 35427 36524 36283 36326 36053 36215 41050
39629 37607 39000 45009 41084 38858 41038 36236 36329 36303 36337 36472
...Y MUCHOS MÁS
37489 38879 36170 42206 35937 39922 36213 42208 41071 36525 41272 39727
41545 41546 39024 36523 39927 36613 37604 36927 41077 39728 41080 38917 41490
Llamanos!!! Atención al cliente
Telf.: 902 01 30 16

JUEGOS

ENVÍA **JAVA47** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU JUEGO AL **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 96**

CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!
Envía CONFIG2 al 7808
HTTP://WAP.MOVILUNIVERSO.COM

TOP

Trivial Classic
Solitarie Cod. 1013
Tragacocos
Blocks
Strip Poker I
Port Royale 2
Ducati Extreme
Prince of Persia
ACB liga oficial
Rayman 3 Cod. 1018
Asphalt
SEX BOMB

NOVEDADES

Adidas All Star Football Cod. 1833
¿Quieres ser millonario? 50 por 15 Cod. 1836
Robots Cod. 1713
Mosquitos Cod. 2100
Yeti Sports 1 Cod. 1575
Speedball
Snow globe
Battle for Titan
Gladiator's Era
Deer Hunter

LO+PEDIDO

Duke Nukem
Mystic Pinball
Prince of Persia
Pamela Anderson
Miami Vice
Blade Trinity Cod. 1232
Emperor
Elektra
TOP GUN
Buffy
Siberian Strike
Real Football 2004

EXCLUSIVOS

Surprise! Lenses Cod. 2232
Dakar 2004 Cod. 1604
DarXide EMP Cod. 1950
Baldurs Gate Cod. 1710
Dr Chaos Cod. 1903
Caveman Cod. 1807

Y MUCHOS MÁS

Gasol AllStar Cod. 1601
Carlos Sainz Cod. 1600
Yeti Sport 1 Cod. 2500
Driv3r Cod. 1709
Sacred Cod. 1560
Bamm Cod. 1251
Ice Age
LaserBlade C.
Connect Four
Splinter Cell
Fatal Force Cod. 1832
Bubble Trouble
True Crime
BMW 1 Challenge Cod. 1552
Yo, Robot Cod. 2701
Rubiks Builds

SONIBROMAS

ENVÍA **POL48** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU SONIDO AL **7808**

O si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90*** *solo para códigos numéricos

Diviertete con tu móvil decargando una sonibroma o sonido

TOP SONIBROMAS

77166	Doctor Maligno
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee
77256	Uuu que es eto?
77257	Manolo cabeza webo
77287	Coge el telefono que esta sonando
77148	Te llama la guardia civil
77121	Es tu jefe no lo cojas
77223	Formula 1
77339	Tienes un mensaje nuevoooooooo
77451	Soy yo el movil
77421	Arrás aprieta tecla 1 arrás
torrente	Torrente
77254	Si sueno pues me coges...
77176	Españoles Franco ha muerto
77170	Cuñaaaaao

SONIBROMAS

77636	Es increible que te suene el móvil
77156	Communication
77638	oee oee gracias España
77639	Ir para nada es tonteria..
77640	Te invito a mi fiesta metrosexual
77641	La noche me confunde
77642	El telefono es mi tesoro
77643	Quieres montarme el pollo por telefono
77644	Te voy a chutar una falta
77645	Vamos a montar una fiesta brasileña
77646	Yo soy una artista
77647	Responde al telefono
77648	Marciano hablando
77649	Musica para SMS
77007	Orgasmo
77247	Un poquito de por favor
77018	Teléfono antiguo
77123	Que alguien me coja!
77127	Osea te cojo el telefono
77281	Uaaaaa, ja ja ja
77126	Hombre malo de la pradera
77048	Sirena de policia
77002	Grito de Tarzan
77484	Estan llamando a nuestro móvil
77334	Grito de Tarzan
boris	Boris
77145	Descuelga cobarde
77196	Tienes un mensaje nuevo
pocholo	Pocholo
risa	Carcajada
papuchi	Papuchi
77116	R2D2
77194	Aqui llega torrente
77122	Hola, hay alguien?
77243	Del pita del
77128	Vaa tia vaa
77301	Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77199	Pescao es mu rico
maldicion	Maldicion
77450	Coge el telefonooooo
77177	Se me escucha o no?
77276	Estoy harta
77188	Arranca llevo manos libres!
77269	Chinita ven aqui
77274	Soy una amarga

SONIDOS REALES

77259	Esta sonando mi telefono
77045	Harley Davidson
77119	Bebe gracioso
77091	Risa de Thriller
77052	Erupto bruto
77117	Musica del No-do
77000	20th Century Fox
77063	Burro
raro	Raro, raro, raro......
77068	Chimpace excitado
77058	Pedo
77217	Catito
77105	Toque militar
77151	Imitando sonido movil
cristal	Cristal que se rompe
77005	Sonido THX
77074	Gallo cacareando
77118	Tirando de la cadena del vater
77064	Caballo relinchando
77075	El bueno, el malo y el feo
77077	Gallo
77006	Gato enfadado
77093	Gemidos
77098	Lobo
77098	Perro gruñendo y ladrando
77065	Caballo
77225	Tonos ritmicos
77010	Gemidos 2
77066	Cerdo
77078	Gato maullando
77096	Leon rugiendo
77101	The entertainer
77079	Gato ronronea
77062	Buho
77059	Risa malvada
77009	Gemidos rapidos
77016	Codigo morse
77114	Vacas
77053	Estornudo
77047	Sirena de barco
77060	Risa tonta
77088	Jaguar
77038	Pistola 9 mm
77113	Rana
77099	Lobo 2
77094	Lobo triste
77221	Mosquito
77035	Cristal que se rompe
77011	Beso

MOVIL TEMA

ENVÍA **TEMA7** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TEMA AL **7494**

Cambia de aspecto tu móvil con los MENUS más divertidos!!!





Y muchos más

2253	Miradas de chicas
2570	Delanteras femeninas
2132	Traseros muy sexys
2224	Labios sensuales
2118	Supererótico
2112	Chicas malas
2575	Manga erótico
2200	Manga caliente
2119	Chicos cachas
2223	Coches
2114	Carreras

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90**

XMESSENGER

Tu messenger en tu móvil!!

ENVÍA **JAVA33** + UN ESPACIO + **2269** AL **7808**

Ya puedes chatear con tus amigos del messenger por el móvil





GOD OF WAR

Los mitos más conocidos de la antigua cultura helénica en su recreación más espectacular y oscura

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SCEA SANTA MONICA
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: 2 DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2005

Llevamos mucho tiempo viendo este juego en diferentes ferias y eventos, y oyendo hablar de él como la más importante producción de los estudios de programación americanos de **Sony C.E.** Ahora, con una beta casi finalizada entre nuestras manos, por fin podemos descubrir los objetivos que se propusieron sus desarrolladores. En un momento en el que la mayoría de los juegos buscan aglutinar diversos géneros, **God Of War** se centra casi totalmente en la acción. Su más directo competidor sería la saga Devil May Cry, con la que comparte muchos elementos, al igual que con Rygar, del que recoge su ambientación mitológica. Un guerrero de Esparta llamado Kratos debe pagar por los pecados de un violento pasado salvando a Atenas de su destrucción, misión encomendada por la propia Atenea. El Dios Ares es el responsable de esta amenaza, y toda esta historia se nos relatará a través de una hora de secuencias de vídeo de gran calidad. Sin duda, ésta es una de las razones, junto con la propia extensión del juego, de que **God Of War** necesite dos DVD para ser albergado. En su camino, Kratos encontrará todo tipo de bestias extraídas de la mitología clásica, como Minotauros, Medusas, Hydras, etc. Para acabar con ellas el protagonista empleará un par de espadas que van unidas a su cuerpo por sendas cadenas, con las que efectuará todo tipo de movimientos. El control se basa en dos botones de ataque y en la posibilidad de realizar combos que iremos mejorando a medida que obtengamos las esferas que dejan

«LA LUCHA CONTRA BESTIAS MITOLÓGICAS ES MAGISTRAL»

■ Los Dioses del Olimpo nos irán obsequiando con espectaculares poderes que nos ayudarán en los combates

En ocasiones también deberemos utilizar la inteligencia para acabar con determinados enemigos o conseguir resolver algunos de los rompecabezas del juego

ACABA CON ELLOS

Uno de los apartados más novedosos del juego es la forma de acabar con los enemigos. Podemos hacerlo de la manera tradicional a base de ataques normales, pero si queremos ser realmente efectivos lo más indicado es participar en los «minijuegos» que aparecen cuando su vida se acerca al fin. Presionar los botones adecuados o mover el *stick* analógico son algunas de estas pruebas.

los enemigos al morir, o que encontraremos en los cofres y al romper partes del escenario. Pero además, Kratos será capaz de invocar el poder de los dioses y convertirse en una especie de «súper guerrero» haciendo sus ataques mucho más efectivos. También diversas magias de lo más destructivas estarán presentes al encontrar a sus respectivos guardianes. Un punto de vista muy cinematográfico (que no nos dejará mover la cámara en ningún momento) nos llevará por barcos, ciudades, templos y desiertos, en un mundo de gigantescas proporciones unido sin una sola carga. Tanto el apartado técnico como el artístico del juego ha sido cuidado al detalle, mostrando una calidad pocas veces vista en **PlayStation 2**. Pero sin duda, lo más sorprendente es el enfoque «adulto» que se le ha dado al juego, con grandes dosis de violencia y contenido sexual bastante explícito. ***Dani3po***

ON
Técnicamente es de lo más impresionante que hemos visto últimamente. La mecánica de sus combates es muy directa y divertida

Para llegar a ser un juego perfecto, quizá se eche en falta algo más de profundidad en la aventura y libertad en el desarrollo de la misma
OFF





COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: VIS ENTERTAINMENT ITD.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2005

BRAVE

Un plataformas épico con carismático héroe incluido

Viaja en el tiempo y descubre los secretos más ocultos de la mitología nativa americana de la mano de **Sony C.E.** Así, con el subtítulo *The Search For Spirit Dancer* («En Busca del Danzarín Espiritual») se desvela el argumento de una entrañable aventura que, con grandes dosis de plataformas, mantendrá atentos a los más pequeños de la casa. El jugador tendrá que guiar a Brave, un joven indígena, en su misión de salvar la existencia de su tribu. Para ello, antes deberá aprender los poderes que su etnia posee a través de pinturas rupestres. Sólo de este modo Brave descubrirá que es capaz de imitar el reclamo de ciertos animales o, mejor aún, que puede invocarlos para convertirse en ellos. Pero además, también tendrá que dominar técnicas de subsistencia, como pescar, cazar, recolectar e incluso saber hacer fuego. Asimismo, contará con distintos tipos de armas según progrese en la aventura (desde un simple palo a una potente hacha) y con el sabio consejo de algunos personajes que irán apareciendo en el transcurso del juego. Éstos, además, podrán encargar a Brave tareas que, si son cumplidas, le premiarán con una pluma de águila que le permitirá ver y reunir energía espiritual para potenciar su fuerza. En fin, Brave aguarda una mecánica de juego más que entretenida y una buena historia desarrollada en bellas localizaciones inspiradas en la nativa América (bosques, lagos, cuevas y el desierto navajo), con textos y voces en castellano, y con una calidad gráfica bastante aceptable ya que aparentemente carece de pantallas de carga. Además, el *look* animado de los personajes redondea este apartado. ■ ***Anna***

ON
El desarrollo de la aventura ofrece una visión general de la cultura indígena americana. Es de agradecer que hayan prescindido de pantallas de carga

OFF
Sencillo a más no poder, continuamente te indican lo que has de hacer. Ideal para los novicios pero para los ya iniciados en los videojuegos incomoda

Brave será capaz de imitar el reclamo de determinadas criaturas



INVOCACIONES

Muchos son los poderes que Brave adquirirá a lo largo de la aventura y que, a su vez, irá aprendiendo por medio de la lectura de pinturas rupestres que se hallan en el interior de determinadas cuevas. Así, uno de dichos poderes es la facultad de invocar animales, como una mofeta. Brave se introducirá en el cuerpo de la criatura y el jugador tomará el control del animal para guiarle a lugares de difícil acceso para el protagonista.



Pesca, caza, aprende a hacer fuego, recolecta frutas del bosque...





www.koei.co.uk
www.tacticalrpg.com

PlayStation®2



El destino de la guerra se decidirá entre oleadas de tropas.

KESSEN® III

決戦

Una producción de Kou Shibusawa | Un Juego de Acción Estrategia







Virgin PLAY
www.virginplay.es



7 SINS

La demostración de que pecar es muy divertido

Aunque con cierta timidez, el género de las aventuras «subidas de tono» o con cierto contenido sexual, comienza a hacerse un sitio en el catálogo de **PlayStation 2**. El hecho de que hace tiempo la edad media de los jugadores subió, permite ahora que títulos como ***7 Sins*** tengan un público potencialmente alto. Aunque se han cuidado mucho de mostrar desnudos o actos sexuales en todo su esplendor, el lenguaje, las actitudes, los objetivos y otros mil aspectos, son de contenido claramente adultos. Hay misiones y tareas colaterales variadas y pueden ir desde vender algo de una tienda a sacarle el dinero a alguna de tus amantes. Pero el hilo argumental gira siempre sobre lo mismo: conquistar y rematar con éxito la faena. Si en *Los Sims* y otros juegos parecidos la clave era el éxito personal, en ***7 Sins*** toda la energía se canaliza a través del sexo y para el sexo. Averiguar qué cosas hacen más receptiva a cada persona y avanzar evitando que nuestro personaje se estrese o se revolucione, constituirá todo una aventura existencial para los usuarios. La diferencia con otros títulos es que en ***7 Sins*** no se cortan nada y muchos elementos es seguro que escandalizarán a la parroquia... y más de una mente de las llamadas liberales. ■ ***De Lúcar***

COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: MONTE CRISTO
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
GÉNERO: AVENTURA SEXUAL
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2005

ON
Los que andaban buscando «fuertes emociones» ya tienen título al que meterle mano. Sin medida de lo políticamente correcto, es un exceso total

OFF
Aunque se han omitido los desnudos es seguro que sus textos y acciones darán mucho que hablar y levantarán muchas ampollas

MUCHO OJO

Nuestro protagonista es una persona con pocos escrúpulos y con algunos aspectos de su personalidad que afectan al juego. El estrés y la excitación son dos aspectos a vigilar. Los minijuegos y otras actividades pueden devolverlo a la normalidad... por un tiempo.

Juiced™

Tunea tu mundo

PRÓXIMAMENTE



Get Tuning. Get Racing. Get Juiced.



PlayStation 2















www.juiced-racing.com



www.thq.co.uk



El detalle y la iluminación de los entornos ambientan a la perfección cada uno de los niveles del juego

REALISMO Y VIOLENCIA

Tanto el motor gráfico como el desarrollo de *ColdWinter* resultan de lo más realista. El motor físico se encargará de mover todos los elementos en pantalla, mientras que posibilidades como las de crear un cóctel *molotov* con una botella, combustible y un trozo de tela harán su desarrollo más real.

ON
Las posibilidades que ofrece al jugador y el realismo, tanto de su motor gráfico como de su desarrollo, son lo mejor del juego

OFF
Arranca la franquicia ColdWinter y sus desarrolladores son desconocidos: le costará llegar a todos los aficionados al género shoot'em-up

COLDWINTER

El shooter más original y realista de PS2

De entre la maraña de *shoot'em-up* en primera persona conocidos y «esperados» surge, por sorpresa, esta creación de antiguos miembros de la extinta **Rage Software**. **Swordfish**, que así se llama la compañía recién inaugurada, ha hecho lo posible por innovar en un género en el que la originalidad brilla por su ausencia, y los resultados son espectaculares. ***ColdWinter*** presenta un *engine* creado con las herramientas *RenderWare*, que en conjunción con el motor físico *MathEngine* (que no es como el *Havok 2*, pero está muy cerca) le da un aspecto muy realista al juego. Todos los objetos y los cuerpos reaccionarán ante nuestras acciones de una forma muy real. El realismo aumenta considerablemente con la avanzada inteligencia artificial de los enemigos (capaces de oírte si haces demasiado ruido y hasta de perseguirte por todo el escenario hasta darte caza) y con las posibilidades que el título ofrece al jugador. En la piel de Andrew Sterling, podremos volcar mesas para ocultarnos tras ellas (y evitar ser alcanzado por los proyectiles), lanzar sillas y otros objetos a los enemigos, coger las armas que dejen los cadáveres, registrar los cuerpos en busca de todo tipo de *items*, coger rehénes acercándonos a los personajes lentamente e incluso combinar diferentes objetos que encontremos con el fin de crear cócteles *molotov*, por ejemplo, con una botella, combustible y trozos de ropa). Original, realista y con posibilidades On-line, el título de **Swordfish** promete. ■ ***Doc***

COMPAÑÍA:
SIERRA
DESARROLLADOR:
SWORDFISH
DISTRIBUIDOR:
VIVENDI UNIVERSAL
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO:
SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES:
1-8 ON-LINE
FECHA DE APARICIÓN:
MAYO 2005

«SU MOTOR FÍSICO Y SU REALISTA DESARROLLO SON SUS MEJORES BAZAS»



Podrás importar tu personaje de Champions Of Norrath para jugar en Return To Arms

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Everquest amplía sus horizontes



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2-41
MODALIDADES ON-LINE: HISTORIA

Con las imágenes de *Champions Of Norrath* aún en nuestra retina, su secuela llega por sorpresa al mercado On-line europeo de **PS2**. Al igual que en la anterior entrega de la saga, las opciones On-line constituyen un soplo de aire fresco a un título con un desarrollo algo monótono. Junto a las dos nuevas clases de guerreros y la posibilidad de importar a nuestro personaje de *Champions Of Norrath*, ***Return to Arms*** nos permitirá introducirnos en la aventura junto a otros tres jugadores y hasta comunicarnos con ellos a través de *Headset*. Compra, vende e intercambia armas y armaduras en el mejor *Action-RPG* On-line que vas a encontrar para **PlayStation 2**. ***Doc***

ON-LINE

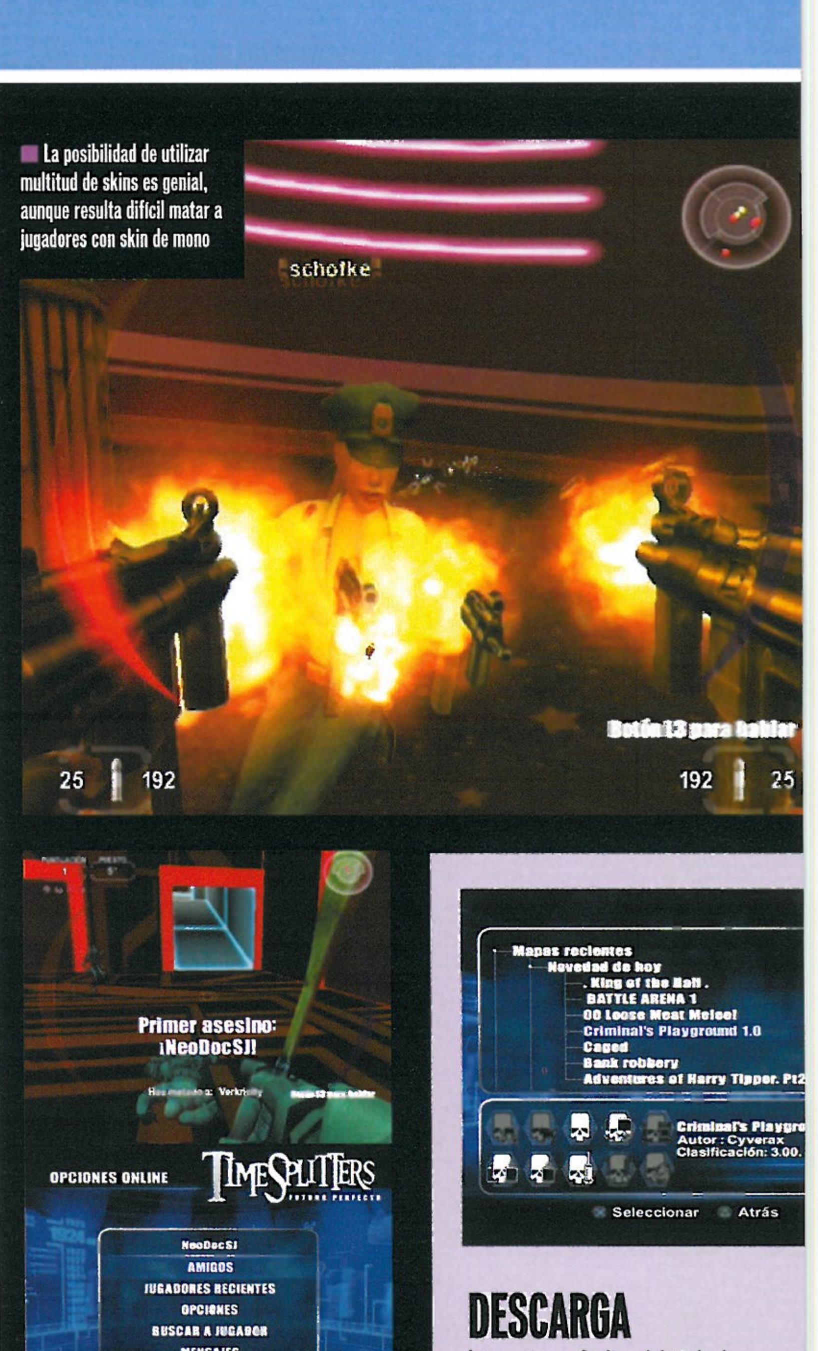
PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: En un título de desarrollo tan repetitivo como Return To Arms, el modo de juego On-line marca la diferencia. Hasta la aparición de Monster Hunter, no encontrarás un Action-RPG para jugar en red tan divertido como este Champions: RTA.

8.2 (SOBRE 10)







La posibilidad de utilizar multitud de skins es genial, aunque resulta difícil matar a jugadores con skin de mono

Gestiona tu lista de amigos y envíales mensajes

DESCARGA

Las opciones On-line del título de **Free Radical** no se quedan en un variado y multitudinario *Deathmatch* para ocho jugadores. Además de las 12 modalidades de juego, ***Futuro Perfecto*** nos permitirá compartir los mapas que hayamos creado previamente, descargar niveles diseñados por otros usuarios, utilizarlos en las partidas On-line e incluso emitir un voto para orientar a los demás jugadores sobre su calidad.

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

TOP ON-LINE

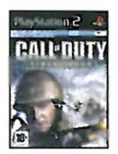
Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad




TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO




KILLZONE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




CALL OF DUTY: FINEST HOUR
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO




NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO




CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
COMPAÑÍA: UBI SOFT
MODO ON-LINE INCLUIDO



TIME SPLITTERS FUTURO PERFECTO

El shooter de infinitas posibilidades para la red

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 1-8
MODALIDADES ON-LINE: 12+1 (MAPAS)

Desde la creación del segundo *TimeSplitters*, **Free Radical** ha tenido en cuenta las posibilidades On-line de la máquina de **Sony C.E.**, y esta tercera entrega lo pone de manifiesto del mejor modo posible. Pocos títulos en el mercado pueden presumir de tener tantas opciones en la red como ***Futuro Perfecto***. Si bien *KillZone* y *Call Of Duty* representaban, hasta ahora, las dos apuestas más atractivas entre los *shooter* en primera persona del universo On-line de **PS2**, el juego de **Free Radical** los supera tanto en calidad como en cantidad de posibilidades. Hasta 8 jugadores podrán enfrentarse en una misma partida, bajo 12 diferentes modalidades (*DeathMatch, Team Deathmatch*, Captura la Bolsa, etc.) y en un total de 15 diferentes localizaciones. Si lo deseas, también podrás competir en un escenario que tú mismo hayas creado o, en su defecto, que hayas descargado de entre todos los que otros jugadores han diseñado y subido al servidor del juego. Rápido, suave, jugable, con mil posibilidades y compatible con *headset*. No se puede pedir más. ■ ***Doc***

ON
Ningún otro título del género te ofrecerá más posibilidades de juego. El acceso a la red y a las partidas en curso resulta muy rápido e intuitivo

OFF
La velocidad a la que se desarrollan las partidas pobladas por los más expertos puede desanimar a los jugadores más novatos

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL
9.3

CONCLUSIÓN: Free Radical Design sube el listón del género On-line por excelencia hasta límites inalcanzables. Su gran cantidad de posibilidades y la rapidez con la que se juega (y se preparan las partidas) son sus mejores bazas.



«NO ENCONTRARÁS EN EL MERCADO UN TÍTULO CON MÁS Y MEJORES POSIBILIDADES ON-LINE»



LA WEB DEL MES:

http://www.ninawilliams.com
La inminente salida en España de *Death By Degrees* trae consigo una *web* con multitud de fotos de Nina, un calendario y hasta un *kit* para crear tu propio fondo de escritorio.





Las motocicletas son los vehículos más rápidos del juego, pero los más difíciles de controlar



Colócate detrás de los competidores para aprovechar su velocidad

MIDNIGHT

El simulador de conducción callejera por excelencia

COMPAÑÍA: TAKE TWO
DESARROLLADOR: ROCKSTAR SAN DIEGO
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
ESCENARIOS: 3 ENORMES CIUDADES
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 111 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www
midnightclub.com

Casi desde la aparición de **PlayStation 2**, y hasta hace muy poco, la referencia más clara en el género de la conducción callejera fue el primer *Midnight Club*, creado por **Angel Studios.** Siguiendo los cánones impuestos por la primera entrega, *Midnight Club II* superó todas los expectativas, con un innovador sistema de *checkpoints*, un *engine* gráfico excepcional y posibilidades On-line. Tras innumerables retrasos, ***Midnight Club 3: Dub Edition*** llega al mercado para demostrar, una vez más, que es el rey del género, haciendo gala de un evolucionado sistema de juego con respecto a su antecesor, un motor 3D como el de pocos títulos de conducción para **PS2** y multitud de posibilidades de personalización para nuestros vehículos. Con la inestimable ayuda de la revista *Dub Magazine*, publicación americana sobre *Tuning* «de alto nivel», involucrados en el desarrollo de ***MC3*** desde el principio, **Rockstar** San Diego ha creado el juego de carreras callejeras perfecto: *Tuning*, (mucha) velocidad y la posibilidad de demostrar que nuestro coche es el más rápido a través de sus posibilidades On-line. Sin duda alguna, lo que diferencia a ***MC3*** de otros títulos de conducción es el sistema de *checkpoints* utilizado (en las *Ordered Race*, el tipo de carrera predominante), en lugar de establecer un circuito a modo de «carril» con inquebrantables paredes invisibles que nos obligarán a seguir el mismo itinerario que los demás corredores, el título de **Rockstar** pondrá ante nosotros una inmensa ciudad y un cierto número de *checkpoints* que tendremos que seguir en orden (en el caso de las *Ordered Race*). Aquí vale todo: saltos, ir por la acera, utilizar los atajos más rastreros, atravesar algunos edificios... Y la libertad aumenta más aún si la carrera en cues-

CLUB 3 DUB EDITION

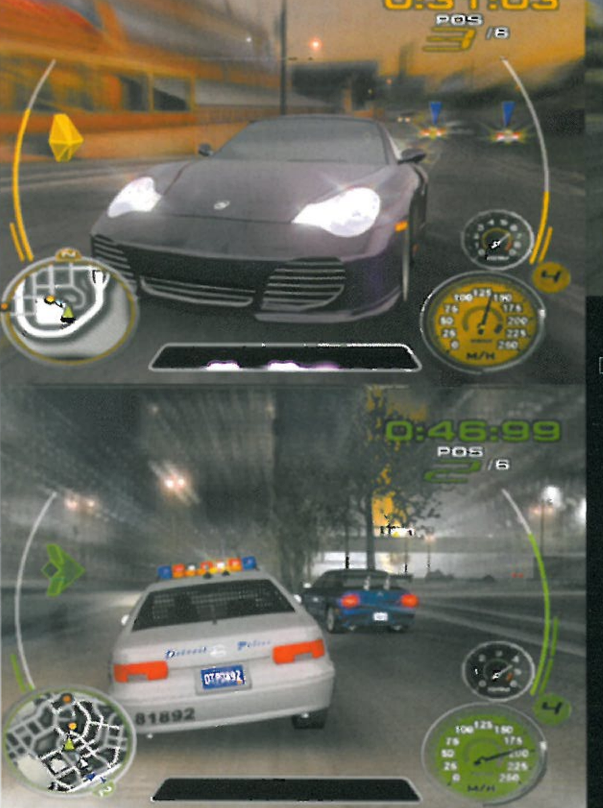
ción es *Unordered Race*, en la que llegar a todos los *checkpoints*, en cualquier orden, nos dará la victoria. Junto a los dos tipos de carrera mencionados, encontraremos *Cruise* (para pasear por la ciudad en busca de nuevos retos), *Capture The Flag*, *Circuit* (con *checkpoints* en círculo y un determinado número de vueltas por completar), *Track* (circuito cerrado), *Tag* y *Paint*. Aunque podremos disfrutar de todos estos modos contra un máximo de siete personas en el modo multijugador (a través de LAN o Internet), es en el modo Historia donde se desatarán de forma aleatoria todas estas posibilidades de juego, y mucho más. El nivel de personalización de todos nuestros vehículos es altísimo, desde el cambio de llantas y tubo de escape hasta la sustitución de los paragolpes y el capó de serie por unos *Tuning*, pasando, lógicamente, por los diferentes niveles de mejora del motor, la inyección, la suspensión, etc. Un total de 60 vehículos reales estarán disponibles para su utilización en las tres ciudades en las que se desarrolla el juego (aunque no todos desde el principio); deportivos, todo-terrenos, camiones... ¡y hasta motocicletas! Y todos ellos podrán ser modificados y mejorados en mayor o menor medida. Junto a las posibilidades que nos brinda el *Tuning*, descubriremos a medida que avanzamos en el juego que cada tipo de vehículo oculta unas habilidades especiales que nos ayudarán a cruzar una concurrida autopista a más de 200 Km/h. Por ejemplo, los deportivos «tuneros» cuentan con la posibilidad de ralentizar el tiempo, al más puro estilo *Bullet Time*, para pasar entre los coches sin sufrir un solo rasguño y las motocicletas pueden

«LOS CHECKPOINTS HACEN DIFERENTES TODAS LAS CARRERAS»



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Junto a los clásicos movimientos de la segunda entrega, como la posibilidad de ponernos a dos ruedas (laterales) para esquivar el tráfico, **Rockstar** ha añadido nuevas acrobacias a esta edición. Los deportivos podrán parar el tiempo durante unos segundos para pasar entre los coches sin hacerse un rasguño, las motocicletas son capaces de generar una onda que aleja a los demás coches con el derrape y los todoterreno pueden hacer el movimiento Agro, con el que se llevarán por delante cualquier vehículo.







Al igual que en Need For Speed Hot Pursuit, en determinadas carreras del juego seremos perseguidos por coches de policía e incluso montarán barreras en lugares específicos del circuito

apartar los vehículos a su paso con una potente onda expansiva. San Diego, Atlanta y Detroit, en ese orden, serán las ciudades en las que se desarrollarán las carreras, y la semejanza con las ciudades reales no es mera coincidencia. El motor gráfico representa cada una de las tres localizaciones con muchísimo detalle, pone en pantalla una gran cantidad de vehículos (que tendremos que esquivar en todo momento) y su *frame rate* así como su endiablada velocidad acerca en ocasiones a ***Midnight Club 3*** al trepidante *Burnout 3*, aunque los accidentes son más fáciles de evitar... a no ser que conduzcas una motocicleta. Aunque quizá se ha retrasado bastante, la calidad del título de **Rockstar** San Diego es innegable ya que ***Midnight Club 3: Dub Edition*** une en un único título la velocidad de *Burnout 3*, el nivel de *Tuning* de *Need For Speed Underground 2*, juego On-line para un máximo de ocho jugadores bajo diferentes modalidades y el original sistema de *checkpoints* que siempre ha caracterizado a la saga. ***Doc***

«MIDNIGHT CLUB 3 MEZCLA LA VELOCIDAD DE BURNOUT 3 Y EL TUNING DE NFSU2»

MC3: DUB EDITION

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su original sistema de checkpoints.
[+] El modo Historia y sus posibilidades On-line.
[-] La dificultad de algunas carreras puede llegar a desesperar.
[-] El control de las motocicletas es algo precario en ocasiones.

12+

9.3 **GRÁFICOS:** Tanto las ciudades como los vehículos tienen un altísimo nivel de detalle. La sensación de velocidad es bestial.
9.2 **AUDIO:** En su banda sonora de lujo han participado Fat Joe, Missy Elliot, Twista, Apathy, Trey Songz...
9.3 **JUGABILIDAD:** Su original sistema de checkpoints y la gran variedad de modos de juego son sus mejores bazas.
8.9 **DURACIÓN:** Su gigantesco modo Historia, sus posibilidades On-line y el editor de circuitos lo hacen casi eterno.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Midnight Club 3: Dub Edition lo tiene todo para triunfar: una banda sonora a la altura de la revista Dub, un control muy intuitivo, una increíble sensación de velocidad, un modo Historia largo y original, opciones On-line, Tuning, etc.



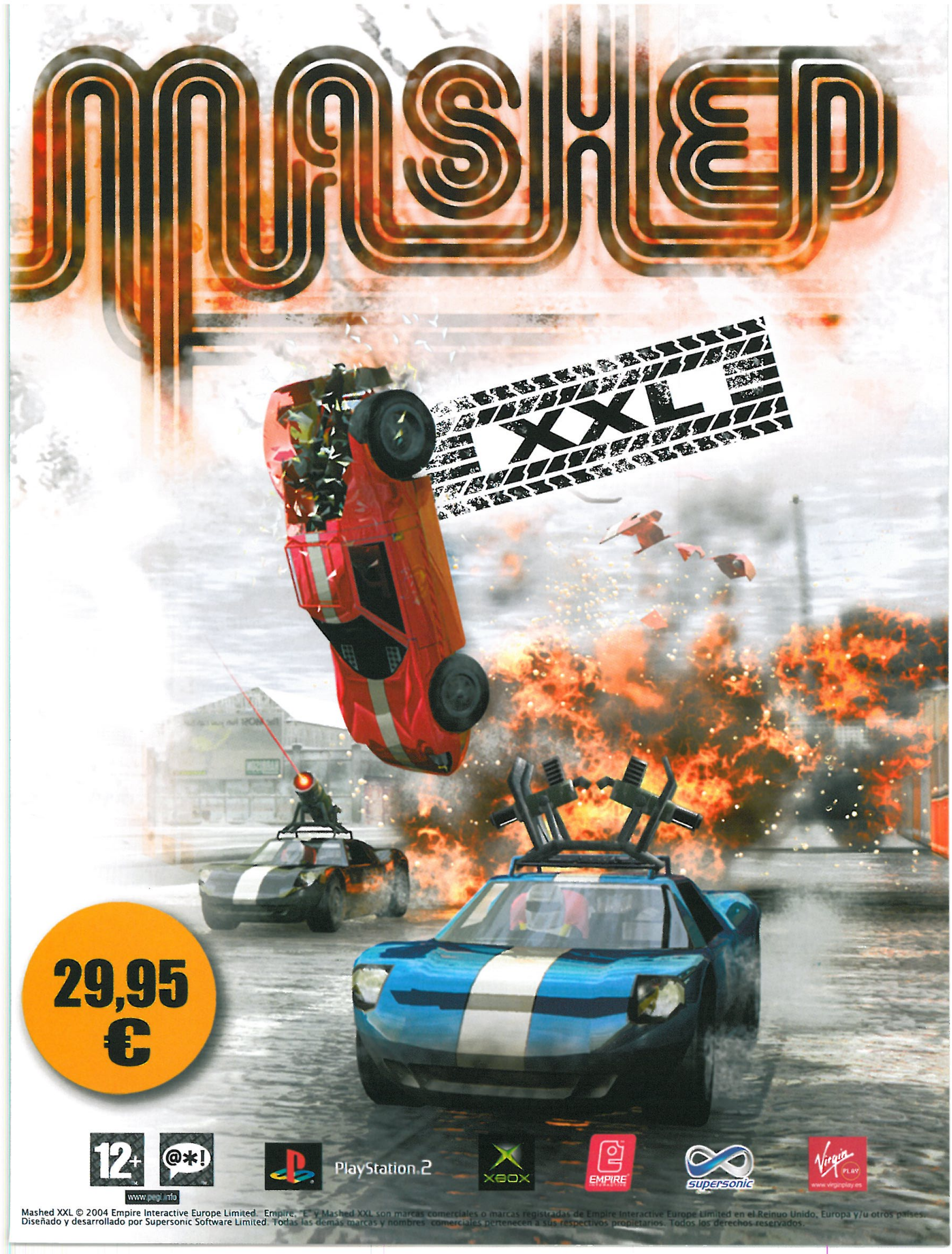











MASHED
XXL
29,95 €
12+
@*!
www.pegi.info
PlayStation.2
XBOX
EMPIRE
supersonic
Virgin PLAY
www.virginplay.es
Mashed XXL © 2004 Empire Interactive Europe Limited. Empire, "E" y Mashed XXL son marcas comerciales o marcas registradas de Empire Interactive Europe Limited en el Reinuo Unido, Europa y/u otros países.
Diseñado y desarrollado por Supersonic Software Limited. Todas las demás marcas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.

DEMO JUGABLE
INCLUIDA EN EL DVD-ROM

PlayStation.2

ENTHUSIA
PROFESSIONAL RACING

Konami da en el blanco con su primer simulador automovilístico



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCEJ
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
VEHÍCULOS: +50
CATEGORÍAS: 7
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 462 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.konami-europe.com

Hace unos pocos meses la apuesta de los creadores de *Metal Gear Solid* por hacerse un hueco en este competitivo género tan sólo podía calificarse como «original». El sistema que había inventado el productor de juego, Manabu Akita, para manejar los vehículos (conocido como «VGS» y basado en el centro de gravedad y la inercia de los mismos) nos hacía temer un método de control complicado y demasiado exigente. Finalmente, con la versión final, podemos afirmar que nuestros temores eran infundados. El «VGS» no influye en absoluto en la conducción y, es más, si eliminamos sus indicadores de pantalla podremos disputar cada carrera como en cualquier otro juego del género. En efecto, el uso del freno es fundamental y es casi imposible tomar las curvas a una alta velocidad, pero nada que con un poco de práctica no se pueda solucionar. Y lo mejor de todo es que nunca tendremos la sensación de ser unos «patanes» al volante. ***Enthusia*** se adapta a nuestro nivel de juego permitiéndonos progresar en el mismo sin prisa pero sin pausa. El modo principal, bautizado como *Enthusia Life*, nos propone una larguísima competición dividida en semanas. En cada una de ellas nos propondrán varias pruebas con una dificultad diferente basada en el nivel de los corredores comparado con el nuestro. Al acabar, recibiremos dos tipos de puntos: de clasificación, que

«EL MODO PRINCIPAL DE JUEGO NOS PERMITE AVANZAR SIN VERNOS ATASCADOS EN NINGÚN MOMENTO»



El modo «Revolución al Volante» supone una divertida novedad



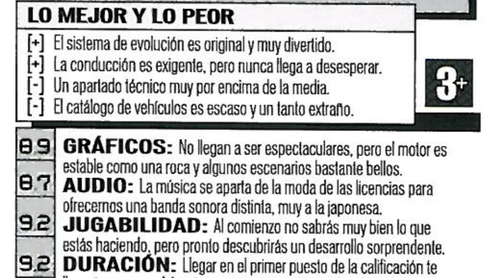




TUNING Y RPG

Cada vez que acabemos una carrera se calculará el número de puntos de habilidad que irán a parar a nuestro vehículo. Al conseguir cierta cantidad, el coche aumentará de nivel y mejorará alguna característica, como si de un RPG se tratara...

nos harán subir en el «ranking» (comenzaremos en el puesto 999) y de habilidad (siempre que nuestra conducción sea responsable) que servirán para mejorar el nivel de conducción y el del vehículo como si de un juego de rol se tratase. Son elementos muy originales que sólo podían provenir de una compañía como **Konami**. Con esto los japoneses han conseguido dos cosas: diferenciar su juego del resto, confiriéndole una personalidad propia ahora que el género está tan reñido y lograr un sistema de juego que permite a cualquiera, independientemente de su nivel de habilidad o experiencia, avanzar sin demasiadas complicaciones (algo que no puede decirse, por ejemplo, de *Gran Turismo 4*). Otro detalle que merece la pena destacar es el grado de estrategia introducido en el modo principal. Si corremos demasiadas carreras seguidas, nos quedaremos sin puntos y nos veremos obligados a «descansar» durante una semana, lo que no beneficiará a nuestra calificación. El método para conseguir nuevos vehículos también ha sido simplificado, pues después de cada prueba, mediante una ruleta se nos otorgará el modelo de uno de nuestros rivales. Y aunque técnicamente no es muy brillante, seguramente que se lo perdonarás cuando descubras que puede hacerse un hueco entre los favoritos. ■ ***Dani3po***



ENTHUSIA P. RACING

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El sistema de evolución es original y muy divertido.
[+] La conducción es exigente, pero nunca llega a desesperar.
[-] Un apartado técnico muy por encima de la media.
[-] El catálogo de vehículos es escaso y un tanto extraño.

3+

8.9 **GRÁFICOS:** No llegan a ser espectaculares, pero el motor es estable como una roca y algunos escenarios bastante bellos.
8.7 **AUDIO:** La música se aparta de la moda de las licencias para ofrecernos una banda sonora distinta, muy a la japonesa.
9.2 **JUGABILIDAD:** Al comienzo no sabrás muy bien lo que estás haciendo, pero pronto descubrirás un desarrollo sorprendente.
9.2 **DURACIÓN:** Llegar en el primer puesto de la calificación te llevará semanas. Además, cuentas con otros modos de juego.

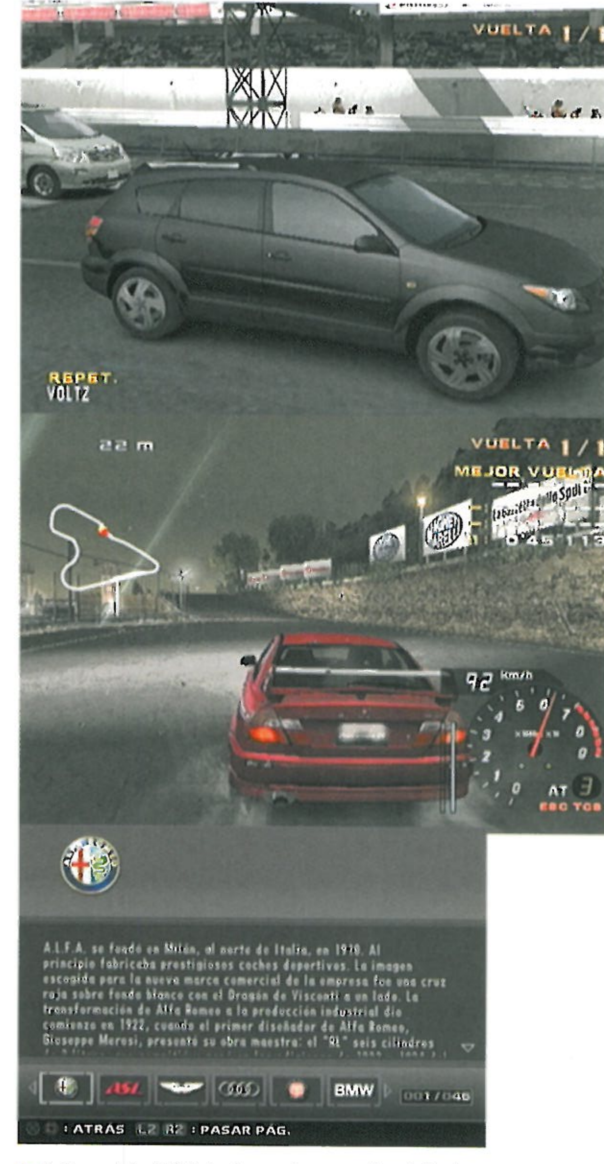
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque no confiábamos mucho en este título dada la inexperiencia de Konami, su equipo de desarrollo ha conseguido crear un juego diferente al resto en muchos aspectos, y que sabrá captar la atención del gran público.

9.1 (SOBRE 10)

PlayStation 2





■ Cada uno de los 46 fabricantes cuenta con una descripción de su historia, desde los inicios a la actualidad

■ Hewie es capaz tanto de atacar como de resolver un puzzle

HAUNTING GROUND

Un castillo encantado, una bella joven y un misterio



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: TERROR PSICOLÓGICO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 196 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 63,95 €

http://www.capcom.com/hauntingground

La barroca ambientación gráfica que nos ha ofrecido **Capcom** en ***Haunting Ground*** da forma a algunos de los escenarios más entrañables de la historia de **PlayStation 2**. Y decimos entrañables porque, si no fuera por la agobiante banda sonora, se podrían pasar horas y horas observando los innumerables detalles que decoran cada una de las estancias, pasillos, patios y corredores de tan singular fortaleza. La verdad es que hace tiempo que los desarrolladores se pierden muchas veces en espectaculares efectos y dejan de lado el aspecto meramente creativo. Para redondear el apartado gráfico, la factoría **Robot** ha sido la encargada de las sencuencias en FMV. Semejante esfuerzo para que al final la protagonista, Fiona, apenas pueda percatarse entre carrera y carrera de la minuciosa labor de diseñadores y grafistas. Aunque tampoco es tan raro dejarse llevar por el pánico cuando te despiertas cubierta por una leve sábana en el sótano de un castillo. Menos aún al descubrir que un perturbado gigante, el jardinero del lugar, te va a perseguir de forma implacable hasta que las palabras «Acta est fabula» (La comedia ha terminado) aparezcan sobre una pantalla teñida de rojo y entre una amalgama de gruñidos y otros ruidos más difíciles de definir. Por desgracia, no se trata del único habitante del castillo y tampoco del único dispuesto a hacer la vida imposible a Fiona. Un misterioso guardián, Riccardo y la doncella, Daniella (que porta un trozo de espejo como arma), también van a tratar de eliminarla cueste lo que cueste. Sin duda, la atmósfera que **Capcom** ha pretendido crear en ***Haunting Ground*** resulta bastante sórdida, en ocasiones hasta desagradable, pensada para los amantes de los cuentos de lo sobrenatural que tengan nervios de acero. En cuanto a la mecánica de juego, no creo que nadie ponga en duda que tiene su base en los

«LA TRAMA ES DIGNA DE LAS MEJORES PELÍCULAS DE MISTERIO, CASI TAN INQUIETANTE COMO LA ATMÓSFERA DEL JUEGO»

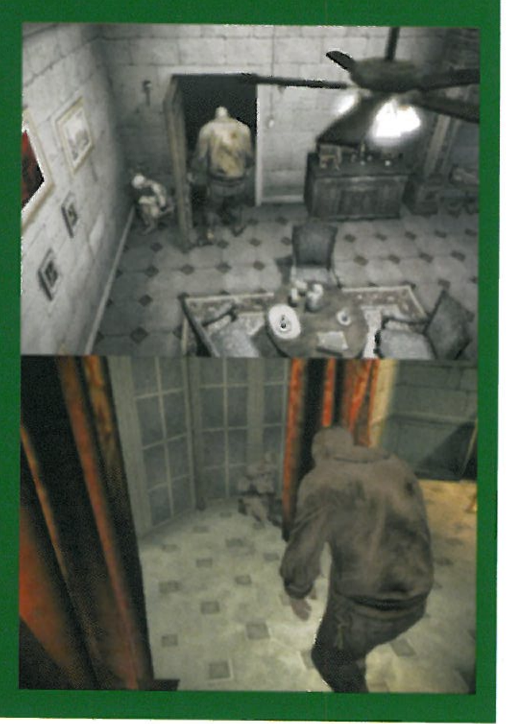




ENEMIGOS
El jardinero trastornado, Debilitas, y la doncella del castillo, Daniella, se las apañarán para que Fiona se deje llevar por el pánico perdiendo su cordura.

EL ESCONDITE

Haunting Ground va a ser como volver a la infancia para jugar al escondite, sólo que esta vez los compañeros de juego no son inocentes niños, sino los perturbados habitantes de un castillo. Las reglas del juego son básicas, hay que buscar un buen lugar para ocultarse (en ocasiones cuando nos acercamos a un buen sitio se anuncia en pantalla) y esperar a que la zona quede despejada. Pero si utilizamos el mismo escondite varias veces o estamos demasiado tiempo en él, nos encontrarán.





Arriba a la izquierda un luminescente capaz de alterar el estado de Fiona



«CON EL STICK ANALÓGICO DERECHO CONTROLARÁS A HEWIE»



Clock Tower de **Human**. La protagonista tendrá que esconderse de los enemigos para evitar entrar en un estado de ansiedad y explorar en los momentos tranquilos del juego para hallar pistas y solucionar enigmas. Cuando Fiona se altera, la pantalla ofrece un aspecto granulado al mismo tiempo que va perdiendo color, incluso parece que se pierden *frames* para dar un aspecto más inquietante, a veces demasiado. Sólo puede evitarse ocultándose con éxito o dejando K.O. al acosador. A diferencia de los *Clock Tower*, el personaje principal es capaz ahora de dar patadas y lanzar otro tipo de ataques, que si no está muy nerviosa resultan bastante efectivos. **Capcom** ha implementado también un nuevo personaje clave, un perro llamado Hewie, al que Fiona controlará con el mando analógico derecho a través de simples órdenes, como atacar, buscar, regañar o estarse quieto. Dependiendo de cómo trate al canino, éste se comportará de una manera más o menos efectiva. Es sin duda el elemento más innovador respecto a los *Clock Tower*, eso y la música que por querer crear atmósfera de misterio es bastante fácil que termine con nuestra paciencia. Si tan sólo durante los momentos tranquilos se hubiera optado por otro tipo de acompañamiento en el pentagrama, ***Haunting Ground*** habría salido ganando. Por supuesto, la historia es de las que generan curiosidad y eso se agradece, aunque el PEGI de 16 años deja claro que no es una aventura apta para niños. ■ ***R. Dreamer***

HAUNTING GROUND

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La sórdida trama del argumento.
[+] La maravillosa ambientación gráfica de los decorados.
[-] La banda sonora rompe el molde perfecto del juego.
[-] Los escondites no son muy obvios la mayoría de veces.

16+

9.0 **GRÁFICOS:** La ornamentación de los escenarios es para detenerse a observarla con detalle. Sin duda, lo mejor del juego.

8.1 **AUDIO:** Las composiciones que acompañan la acción son desquiciantes y, además, las voces están en inglés.

8.4 **JUGABILIDAD:** La mecánica es una evolución del patrón utilizado por Human en los Clock Tower, deberían haber afinado más.

8.0 **DURACIÓN:** Si los nervios han aguantado como para llegar a descubrir el inquietante destino de Fiona, es carne de estantería.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los seguidores de Silent Hill, Resident Evil y Project Zero, (por no hablar de Clock Tower) tienen una cita ineludible con Haunting Ground, que a pesar de los «problemillas» musicales y desajustes de jugabilidad, merece la pena.

8.8 (SOBRE 10)

PlayStation 2



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: PANDEMIC / MASS MEDIA
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ESTRATEGIA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
MODOS DE JUEGO: 3
VIDAS: 01
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 140 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www fullspectrumwarrior.com

FULL SPECTRUM WARRIOR

Conviértete en un auténtico estratega militar

No os dejéis engañar por las imágenes y por el aspecto de estas dos páginas. ***Full Spectrum Warrior*** no es el típico arcade, el enésimo *shooter* en primera persona... El título de **THQ** es mucho más. Por extraño que parezca **Pandemic Studios** no sólo ha creado títulos como *Mercenaries* o *Star Wars: Battlegrounds*, nada menos que el ejército americano le encargó la creación de un simulador de estrategia militar en escenarios urbanos. ***Full Spectrum Warrior*** es la versión «doméstica» del mencionado simulador. Tras su aparición en Xbox y PC, el título de **Pandemic** ha sido perfectamente adaptado a **PS2** por **Mass Media** y aunque su motor gráfico no está a la altura de las otras versiones, el desarrollo y la jugabilidad de ***Full Spectrum Warrior***, lo que realmente importa en el juego, se encuentran intactos en la máquina de **Sony**. El título de **Pandemic** nos pondrá al mando de ocho soldados, divididos en dos equipos, *Alpha* y *Bravo* destinados en Zekistan y la forma en la que tendremos que controlar a cada uno de los soldados (o grupos) no tiene nada que ver con lo que hayas visto antes. En lugar de manejar a un líder capaz de dirigir al equipo (o equipos, en este caso), como suele ocurrir en la mayoría de los títulos mínimamente parecidos, manejaremos un puntero con el que designaremos la posición a la que nos queremos mover. Automáticamente y dependiendo de la zona elegida el puntero cambiará su forma para ajustarse a las

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM
PlayStation 2

Para progresar en el juego, será esencial avanzar cubriendo al equipo en todo momento tras los obstáculos.

esquinas y demás elementos que pueblan el escenario, adaptando su forma de la mejor manera defensiva posible. El nivel táctico/estratégico que se necesita para completar cada una de las misiones del juego es muy alto y no servirá de nada enfrentarnos directamente a los enemigos porque es fácil que hieran a uno de nuestros soldados y que retrasen la consecución de los objetivos (tendrás que sacrificar el avance con uno de los dos equipos para llevarle a la zona donde se encuentra el médico). ***Full Spectrum Warrior*** presenta un control muy sencillo, pero un desarrollo extremadamente complejo, tanto, que para entender bien el juego y no dejarlo en la estantería por desesperación será casi indispensable pasar por su extenso tutorial (unos 30-40 minutos). Como ya hemos mencionado técnicamente no es nada del otro mundo, conserva el aspecto realista de las versiones PC y Xbox, pero presenta un *frame rate* bastante bajo e inestable y unas texturas que no son nada del otro mundo. Junto al largo modo Historia del juego, ***Full Spectrum Warrior*** ofrece un modo Cooperativo para dos jugadores (cada uno con un equipo) y posibilidades de juego On-line. El título de **THQ** es, ante todo, original y ofrece una perspectiva diferente a la temática bélica tan presente en el mundo de los videojuegos últimamente. Pero si estás buscando acción pura y dura, disparos y explosiones, hazte con un *shooter* en primera persona, porque ***Full Spectrum Warrior*** es un juego de estrategia en toda regla. ■ ***Doc***

«EL ORIGINAL DESARROLLO DEL JUEGO DE THQ ENCANDILARÁ A LOS FANÁTICOS DE LA TÁCTICA Y LA ESTRATEGIA MILITAR»

F. S. WARRIOR

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su desarrollo es de lo más original que hemos visto.
[+] Es tan realista que servía de simulador para el ejército.
[-] Podrían haber cuidado más el motor gráfico.
[-] Si no eres capaz de aguantar el tutorial, serás hombre muerto.

16+

8.4 **GRÁFICOS:** El engine de FSW intenta ser realista, pero su potencia no da para mucho. Brusco, pero resultón.

8.9 **AUDIO:** Los efectos de sonido añaden realismo al juego, y el sistema de 5.1 utilizado potencia aún más.

9.3 **JUGABILIDAD:** Nunca un simulador para el ejército dio tanto juego. Posee un sistema de juego de lo más original.

8.9 **DURACIÓN:** Completar cada una de las misiones es un auténtico reto. Los modos Coooperativo y On-line le dan mucha vida.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Full Spectrum Warrior ofrece una perspectiva táctica y estratégica en un conflicto bélico realista. Los amantes de la acción quedarán decepcionados, pero la originalidad de su desarrollo le convierten en un grandísimo título.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ La utilización del PDA resultará esencial para completar con éxito cada una de las misiones del juego de THQ





TUTORIAL PARA ESTRATEGAS

Para controlar a la perfección todas las acciones que *Full Spectrum Warrior* ofrece, será indispensable superar su tutorial. El juego no te obliga a completarlo, a sabiendas de los 30/40 minutos que llevará hacerlo, pero si no pasas por este aprendizaje, difícilmente podrás divertirte con el título de THQ, ya que ciertos comandos y posibilidades quedarán «ocultos» si no hemos aprendido a realizarlos antes en el tutorial. Si quieres aprender a tumbarte, la mejor manera de lanzar granadas y qué hacer en un tiroteo, completa el tutorial.



■ En la cafetería de Dexter podrás comprar trucos como el que ves arriba: los sables láser han sido sustituidos ¡por escobas!

LEGO STAR WARS

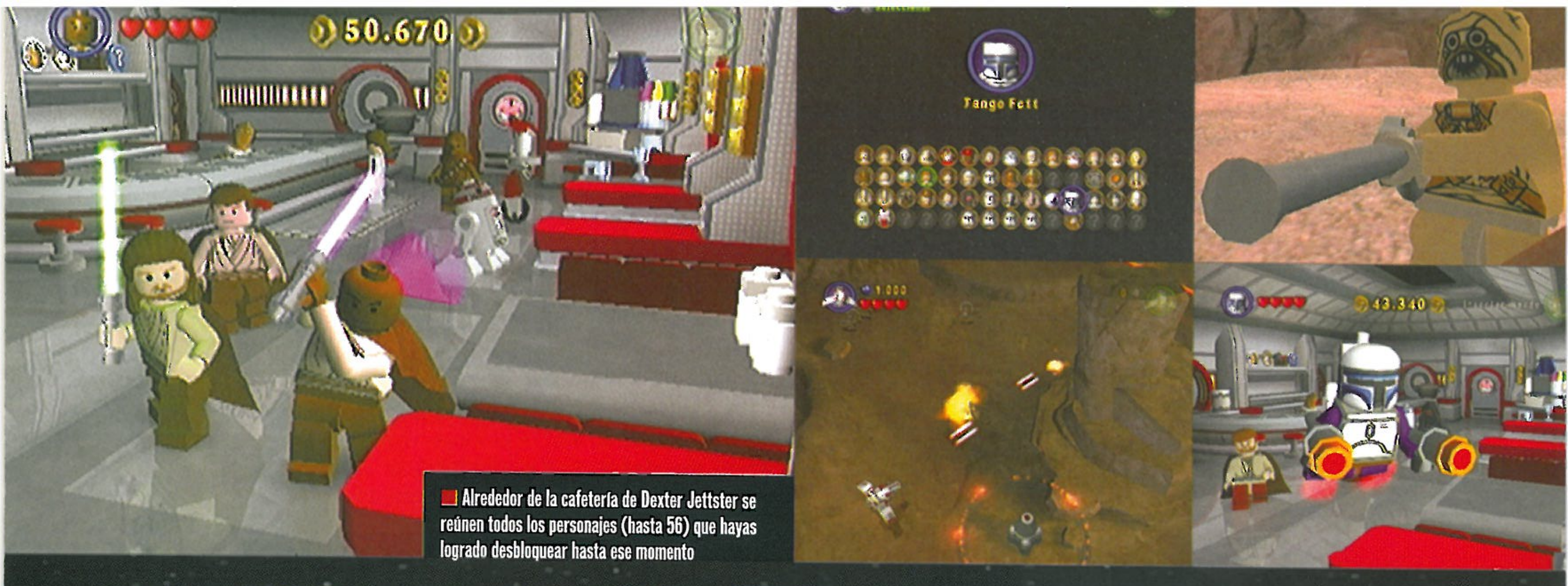
Hace mucho tiempo, en una galaxia hecha de plástico...



COMPAÑÍA: EIDOS
DESARROLLADOR: GIANT/TRAVELLER'S TALES
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
FASES: 17
VIDAS: INFINITAS
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 61 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 44,95 €

http://www.legostarwarsthevideogame.com

Lego Star Wars es, y con diferencia, el más original lanzamiento de la larga lista de títulos inspirados en *Star Wars* que llegarán este año con motivo del estreno en cines del *Episodio III*. Un *arcade* realmente peculiar basado en la exitosa línea de juguetes de construcción *Lego Star Wars*, que cuenta entre sus compradores con un 60% de adultos. Y es que, para un fanático de *La Guerra De Las Galaxias*, es imposible no caer rendido ante las encantadores versiones *SuperDeformed* de Darth Vader, C3PO y el resto de personajes de la saga galáctica de George Lucas. Los veteranos **Traveller's Tales** han sido los encargados de llevar a cabo la nada fácil tarea de recrear en **PlayStation 2** la particular visión que tiene la juguetera danesa del universo *Star Wars*. Todo, absolutamente todo lo que aparece en pantalla está construido a partir de bloques **Lego** y reproduce personajes, vehículos y construcciones comercializadas a lo largo de los últimos años, y algunos *sets* que llegarán a las jugueterías en los próximos meses, coincidiendo con la aparición del *Episodio III: La Venganza De Los Sith*. Lejos de ver la obligación de trabajar con bloques **Lego** como una limitación, en **Traveller's Tales** han jugado con la versatilidad que caracteriza a este juego de construcción para hacer que algunos personajes, por medio de La Fuerza, puedan «desmontar y montar» ladrillos **Lego** para eliminar obstáculos o conseguir unos



Alrededor de la cafetería de Dexter Jettster se reúnen todos los personajes (hasta 56) que hayas logrado desbloquear hasta ese momento





«LEGO SW ES EL MÁS ORIGINAL DE TODOS LOS JUEGOS DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS QUE LLEGARÁN ESTE AÑO»

cuantos puntos extra. No menos genial ha sido la idea de imprimir al juego una mecánica a lo *Lost Vikings*, en la que cada personaje cuenta con una habilidad especial: los *Jedi* y los *Sith* usan la fuerza, C3PO y R2D2 abren puertas, Jar Jar Binks tiene salto triple, etc. De esta forma, el usuario puede regresar a las misiones ya superadas para descubrir nuevas rutas y secretos combinando las habilidades de los nuevos personajes (hasta 56) que va desbloqueando. Pese a su aparente simplicidad, los gráficos de ***Lego Star Wars*** son fantásticos. Reproducen con total fidelidad lo que hasta ahora conocíamos en forma de juguete y dan forma a un *arcade* de plataformas tan divertido como original. ■ ***Nemesis***

LEGO STAR WARS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La mecánica de combinar personajes a lo «The Lost Vikings».
[+] La perfecta recreación gráfica de los juguetes de Lego.
[+] Engancha tanto a grandes como a pequeños.
[-] Su aparente simpleza gráfica puede decepcionar a algunos.

3+

8.5 **GRÁFICOS:** Con mucha diferencia, este es el mejor juego Lego para consola de la historia. No esperábamos menos de T. Tales.

7.9 **AUDIO:** No hay voces de ningún tipo, sólo la conocida música de John Williams, que LucasArts sigue explotando hasta la saciedad.

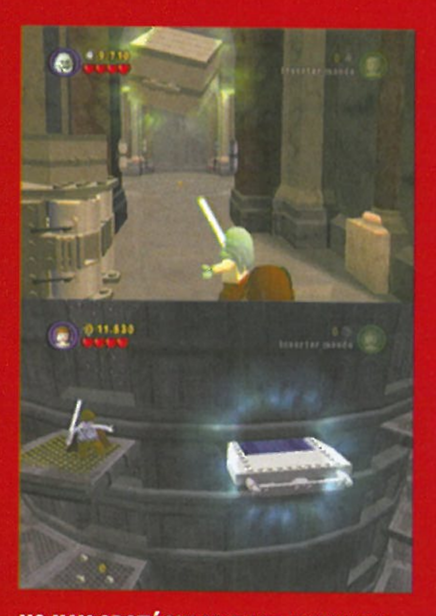
9.2 **JUGABILIDAD:** El juego de por sí ya es divertido, pero lo mejor llega al revisitar fases ya superadas con otros personajes.

9.0 **DURACIÓN:** No podrás dejar el juego hasta conseguir los 56 personajes y el gran secreto que se oculta tras la puerta «?».

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si todos los títulos Star Wars que nos esperan este año son tan buenos como éste, más vale empezar a ahorrar. Sorprendentemente adictivo, Lego SW demuestra que no todo estaba inventado en el universo Star Wars.





NO HAY OBSTÁCULOS PARA LA FUERZA
Los caballeros *Jedi* y los señores *Sith* no sólo neutralizan a sus rivales con sus sables láser. También recurren a La Fuerza para desmontar y montar bloques **Lego**, accionar plataformas y empujar a sus enemigos. Los *Sith* además son los únicos que pueden mover los bloques negros.

THE BARD'S TALE

Y es que a veces veinte años no es nada...

La desaparición de una compañía con tanta experiencia en esto de los juegos de rol como **Interplay** dio lugar a la fundación de varios grupos de desarrollo independientes que han continuado haciendo lo que mejor saben. Uno de ellos es **inXile**, liderado por Brian Fargo. Veinte años después de que lanzara el título original para las plataformas entonces existentes nos llega ahora esta actualización. Sin embargo, hay que decir que el único punto en común es el argumento, los personajes y el sentido del humor del que hace gala, ya que la mecánica de juego ha cambiado para acercarse a lo que podemos ver en títulos como *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Bajo una perspectiva aérea elevada seguimos las evoluciones de un bardo mientras explora los confines de las tierras celtas durante la época medieval. Las distintas poblaciones que iremos encontrando estarán llenas de estrafalarios personajes que nos encargarán una serie de misiones, algunas veces necesarias para avanzar en el juego y otras para reportarnos dinero y



COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR:
INXILE ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO:
RPG DE ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
INVOCACIONES: 16
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 388 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.thebardstale.com





■ Durante las conversaciones podremos elegir ser amable o «borde» con los interlocutores

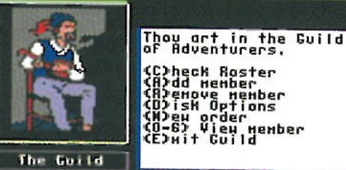




LA HISTORIA DEL BARDO

En 1985 el juego original se puso a la venta de la mano de **Electronic Arts** para los ordenadores de la época, como Apple II, Commodore 64 y PC. Más que de un RPG al uso, se trataba de una especie de aventura conversacional. Aparecieron dos entregas más posteriormente.







experiencia. El combate se realiza de una manera muy simple y totalmente *arcade*, pudiendo hacer uso del arma del protagonista, de determinados hechizos y de su habilidad más innata: invocar a criaturas mediante sus «canciones». Este es sin duda el punto más original del juego, pues tendremos a nuestra disposición multitud de acompañantes diferentes que nos ayudarán en muchas ocasiones. Y es que el resto de los elementos jugables del título que nos ocupa ya han sido mil veces vistos en infinidad de lanzamientos, y en algunos de ellos bastante mejor realizados. Todo lo que atañe a las personalización y evolución de nuestro personaje, por ejemplo, es muy limitado, siendo tan sólo posible llevar un arma al tiempo. En cuanto al motor gráfico, aunque se ha utilizado el creado por **Snowblind** para su serie *Champions Of Norrath*, hay que decir que en ***The Bard's Tale*** no llega a las cotas de calidad de aquel. Este apartado técnico empeora bastante cuando somos testigos de las larguísimas y continuas cargas que se nos presentan. Donde no tiene rival, sin embargo, es en el humor inteligente y socarrón que desprende su argumento y sus conversaciones. Sólo este hecho puede ser suficiente para que muchos sigan las aventuras de tan particular bardo. ■ ***Dani3po***

THE BARDS TALE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El sentido del humor inteligente que derrocha el juego.
[+] Puede resultar más accesible que otros títulos similares.
[-] La mecánica de juego puede volverse repetitiva.
[-] Finalmente las voces se quedan en inglés.

12+

8.8 **GRÁFICOS:** El diseño del bardo y de algunos personajes es excelente, pero los escenarios son sosos y las cargas eternas.

8.9 **AUDIO:** Aunque siguen en su idioma original, las voces de los personajes cuentan con una interpretación magistral.

8.7 **JUGABILIDAD:** La mecánica arcade de los combates es adecuada, pero no así la escasez de posibilidades de juego.

8.6 **DURACIÓN:** Se trata de un título bastante más corto que sus rivales anteriormente citados en el texto.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El «Cuento Del Bardo» ha sido resucitado con resultados notables, pues podrá entretener a los aficionados a los RPG «ligeros». Los que busquen más profundidad de juego que miren hacia otro lado.



(SOBRE 10)

PlayStation 2





■ Podremos invocar a todo tipo de criaturas para que nos ayuden



SUPER MONKEY BALL DELUXE

Algunas veces la belleza está en las cosas más simples

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: AMUSEMENT VISION
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
NIVELES: +300
MINIJUEGOS: 12
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 87 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 49,90 €

http://www.sega-europe.com

En los últimos tiempos hemos asistido a una especie de revolución en el sector del entretenimiento digital. Los juegos son cada vez más completos, complejos y profundos, y abarcan tantos géneros que a veces son complicados de catalogar. Pero esta presuntuosidad no es siempre sinónimo de jugabilidad y diversión, y uno de los grupos de desarrollo interno de **Sega** lleva demostrando unos años que, a veces, la idea más simple es también la más divertida. Tomando prestado el concepto de un clásico como *Marble Madness*, el objetivo de la saga *Monkey Ball* siempre ha sido el mismo, llevar una bola de un punto al opuesto del mapeado haciéndola rodar con el *stick* analógico del mando. Claro que las dificultades en esta misión serán muchas: la propia inercia de la esfera, las caídas al vacío, el diseño enrevesado de los niveles y los artilugios móviles que tendremos que utilizar o esquivar. Lo de poner monos dentro de las bolas, dotarles de personalidad y una historia es una rareza propia de **Sega** y, a fin de cuentas, un adorno para hacer el juego más atractivo. La mecánica es lo importante, y en este juego es divertida a más no poder, adictiva como pocas. Que no te deje engañar su aspecto infantil, pues algunos de los niveles más avanzados pueden sacar de sus casillas al jugador más experto. Además del modo principal, se hallan doce minijuegos donde competir contra tres participantes; y algunos, como el mini-golf, son tan irresistibles que te olvidarás de lo demás. Un título que apela a los instintos más primarios de todo jugador. ■ ***Dani3po***


S. MONKEY BALL DX

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Jugabilidad directa y en su estado más puro.
[+] El carisma de los personajes hará que te enamores de ellos.
[+] Los minijuegos añaden horas de diversión al juego.
[-] Quizá se eche en falta alguna novedad en la saga.

3+

8.5 **GRÁFICOS:** Se han añadido algunos efectos gráficos, pero la particular estética de la serie sigue siendo la misma.
8.6 **AUDIO:** La música apenas está presente durante el juego, sólo en los menús. Las voces en castellano son graciosas.
9.3 **JUGABILIDAD:** La clave del éxito de la saga se resume en dos conceptos: accesibilidad para todos y diversión inmediata.
9.0 **DURACIÓN:** Con los más de trescientos niveles, tendrás juego para rato. Con varios jugadores la cosa mejora bastante.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Mucho hemos esperado para ver esta genial saga aterrizar en PlayStation 2. Por fin los usuarios de la consola más popular tendrán a su disposición una de las mejores ofertas en cuanto a diversión para uno o varios jugadores.

9.0 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

MINIJUEGOS

A diferencia de las entregas anteriores (nunca aparecidas en PS2), en esta versión «deluxe» podremos acceder a estas doce pruebas desde un principio. En todas ellas podremos participar con otros tres amigos y su mecánica recoge las más variadas modalidades: carreras por tierra, mar y aire, bolos, tenis, fútbol, golf y más.

«LA MECÁNICA PERMANECE INTACTA, PERO SE HAN INCLUIDO NUEVOS NIVELES»

■ La inercia de los monos nos llevará en muchos casos al vacío



ROBOTS

Del cine al videojuego... Y sin grandes pretensiones

COMPAÑÍA:
VIVENDI UNIVERSAL
DESARROLLADOR:
EUROCOM
DISTRIBUIDOR:
VIVENDI UNIVERSAL
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA/
PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
ARMAS-INVENTOS: 7
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: 220 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 44,99 €

http://www.vugames.com

«ADÉNTRATE EN LA ROBOCIUDAD Y REVIVE LOS MEJORES MOMENTOS DE LA PELÍCULA HOMÓNIMA»

Monstruos, peces, ogros, muñecos... Y ahora robots. Un mundo que, aunque parece frívolo y carente de sentimientos, **Fox** ha recreado con mimo en una película de animación dando forma a una trama linda y llena de vida que ha visitado ya los cines de nuestro país. Pues bien, la conversión al videojuego no podía ser menos, a simple vista los tecnológicos escenarios rezuman cierto encanto y los personajes son fieles reproducciones de los del «celuloide», con la posibilidad además de poder seguir el hilo argumental del largometraje. El jugador guiará a Rodney, el protagonista, a través de la gran «city» llamada Robociudad luchando contra robots malos, recopilando tuercas y piezas para crear valiosos inventos que le servirán para poder progresar en la aventura. Al igual que en el filme, Rodney no irá solo en su travesía, sino que un mini-robot irá allá donde vaya con el fin de ayudarle cuando lo necesite, ya que podrá ser controlado en ciertos momentos para activar palancas y demás. En fin, la idea del juego es buena, pero como le pasa a la mayoría de las licencias animadas en la gran pantalla, algunos aspectos técnicos dejan que desear cuando llevas jugando un par de horas. Entornos vacíos y carentes de actividad, enemigos con una inteligencia artificial que da risa y una estética en general algo austera para un juego de estas características. ■ ***Anna***

MISIONES EN ROBOCIUDAD

A lo largo de la aventura Rodney, además de luchar contra robots enemigos y hacer inventos, tendrá que afrontar entretenidas pruebas como correr en un circuito en forma de bola (a lo Samus Aran en *Metroid*) para poder pasar de un mundo a otro, o superar una especie de mini-juego estilo «Tiro a la Diana» con el fin de conseguir un arma especial, el «Lanza Tuercas».



ROBOTS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Lo tierno y sentimental que puede llegar a ser un robot.
[+] La posibilidad de crear inventos al igual que en la película.
[-] Gráficamente es bastante pobre.
[-] La jugabilidad no está mal, pero tampoco aporta nada nuevo.

7+

8.0 **GRÁFICOS:** El diseño de los escenarios posee cierto encanto, aunque estan muy vacíos. El engine es algo flojete

8.0 **AUDIO:** Simpáticas melodías acompañana a la acción. Lo mejor es que cuente con voces en castellano.

8.2 **JUGABILIDAD:** Sencillo y similar al resto de juegos infantiles. La novedad es la posibilidad de utilizar los inventos creados.

8.2 **DURACIÓN:** Los niveles están estructurados con las misiones justas para no abrumar al joven jugador. Simplemente, correcto.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si te ha «molado» la peli y te gustaría revivirla siendo tú el protagonista, no te lo pienses más, el título de Vivendi es tu juego. Pero recuerda, no esperes grandes maravillas en cuanto a jugabilidad, gráficos... Es un juego simplón.

8.0 (SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España

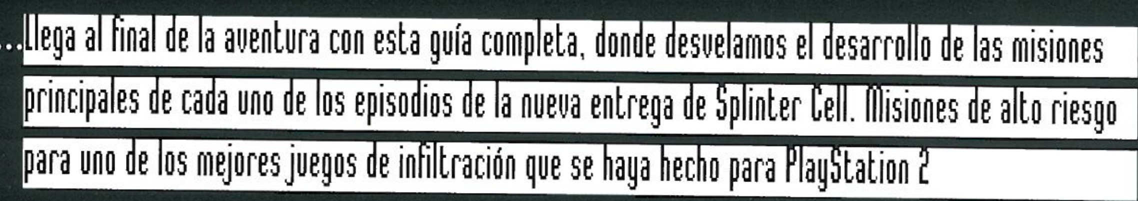


Compañía: Ubisoft
Género: Tactical Espionage Action
País de Origen: Estados unidos
Memory Card: 579 KB

http://splintercell.com

POR ANGELFRAN




Llega al final de la aventura con esta guía completa, donde desvelamos el desarrollo de las misiones principales de cada uno de los episodios de la nueva entrega de Splinter Cell. Misiones de alto riesgo para uno de los mejores juegos de infiltración que se haya hecho para PlayStation 2



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

EL FARO

Tras llegar a la playa peruana, sube por la montaña hasta que llegues a la caverna con el puente. Sigue adelante y llegarás a una bodega con una caja que contiene armamento. Examínala y sube por las escaleras de la derecha. Verás una nueva caja para examinarla con armas. Dirígete a la sala de tortura y ten cuidado con los enemigos que hay por ahí. Tras ver la escena cinemática, rompe la puerta para llegar al patio.

Allí verás una carpa donde hay un tipo que debes interrogar. Ve hacia la izquierda hasta que llegues a un almacén de armas. Allí usa el cable óptico en la puerta para asegurarte que no hay enemigos detrás. Ve ahora a la parte trasera del patio donde hay una nueva caja con armamento dentro de otra tienda. Ve por la izquierda o entra por el pasaje estrecho cerca del faro hasta llegar a la torre localizada en el Sudoeste del escenario.

Ten cuidado con los guardias, escucha su conversación y síguelos silenciosamente. En el momento que se descuiden captura a uno para interrogarlo. Ahora podrás acceder a la Torre.

Persigue a los guardianes que te indicarán el camino hasta el túnel. Continúa por el túnel y verás unas escaleras que te conducirán a una habitación con un ordenador. Allí accede al sistema para destruir la información sobre las armas, y de nuevo examina una de las cajas al lado de la ventana rota. Cruza la puerta y llegarás hasta el almacén. Inspecciona con cuidado el almacén, especialmente una de las cajas que contiene una trampa en su interior. Sal de la habitación con mucho cuidado para evitar visitas inesperadas.

Ya fuera de esa zona, echa un vistazo a la última caja con armas, ve hacia la izquierda hasta llegar a las escaleras, y de allí al primer piso de la prisión. Baja por las escaleras hasta llegar al siguiente nivel de la prisión. Continúa y oculta la luz para que puedas pillar de «in fraganti» al guardia. Captúrale e interrógale, así podrás llegar al faro. Escucha la conversación del operador de radio. Dispárale al igual que los guardias que hay arriba y ya podrás finalizar tu misión cuando te rescate el helicóptero.

EL CARGUERO

Accede al barco a través de la puerta deslizante. Baja por las escaleras y escabúllete por las cajas de madera. Avanza por este peculiar almacén hasta que llegues a la primera caja con el armamento ilegal. Coloca un trazador en ella. Ve hacia las escaleras y sube hasta que llegues al cuarto de máquinas. Allí, pon fuera de combate a un guardia y ve por el agujero hasta que llegues a la sala de control de las máquinas de bombeo. Actívala y sigue el pasillo hasta el almacén C. Después, sube por las cajas y recoge un documento de facturación. Regresa por donde has venido, pero esta vez en el pasillo avanza hasta la sala de máquinas.

Aquí debes tener mucho cuidado al disparar con tus armas porque hay un escape de gas, y un disparo puede provocar una explosión colosal. Bien, toma las escaleras de la derecha y avanza por la pasarela, tendrás que escalar de nuevo hasta acceder a la oficina del barco. Allí espera a que se acabe la escena cinemática y la conversación de los tipos en la habitación. Sal del agujero donde te has metido ahora y accede al ordenador para examinar la información sobre el destino del barco. Ve hasta la enfermería donde podrás recoger un botiquín. Sal afuera del pasillo y gira hacia la izquierda, podrás encontrar de nuevo una caja con armamento ilegal. Coloca allí otro trazador. Ve ahora a la cocina y coloca otro trazador en la tercera caja. Bien, gira a la izquierda y el pasillo te llevará hasta los camarotes de la tripulación donde hay una nueva caja donde colocar el correspondiente trazador. De allí ve al puente de mando e interroga al capitán del navío sobre la localización de Lacerda, el peligroso terrorista. A continuación, ve a las habitaciones del capitán y escóndete detrás de la puerta abierta. Allí podrás escuchar la conversación de Lacerda y, cuando haya acabado, podrás capturarle, interrogarle y liquidarle (el objetivo principal de esta misión). Regresa al puente y de allí a la cubierta exterior donde tendrás una nueva caja para colocar el dispositivo trazador. Gira a la izquierda para dirigirte a la popa del buque donde encontrarás la sexta y última caja con armamento. A continuación, ve al punto de rescate al lado del bote de salvamento.

ROBO AL BANCO

¿Es posible robar 50 millones de Dólares en Bonos del Estado francés?

Sí, es posible en esta misión. Cuando entres en el banco, tu mayor preocupación, lógicamente, serán las cámaras del banco. En el vestíbulo accede al ordenador para introducir un e-mail falso. Después, ve al vestíbulo principal donde una alarma sonará. Sal al jardín y en la puerta de la izquierda podrás acceder a un pequeño pasillo que te conduce justamente a una escalera hasta el tejado. Allí podrás desactivar el sistema de cierre magnético. Entra por las ventanas y utiliza la cuerda para acceder al interior del gran vestíbulo del banco. Captura al guardia que está dormido e interrógale. Debes utilizarle para poder acceder al sistema de comprobación de retina y así entrar en el sector Este del edificio. Avanza por el pasillo y espera a que el técnico repare la cerradura rota. Ahora abre la puerta y entra en la oficina del interventor. Allí carga un nuevo e-mail falso, examina el mobiliario, pulsa sobre el control numérico de la pared para desactivar el primer control sobre la cámara acorazada. Ahora sal por el sistema de ventilación de aire y continúa por el pasillo hasta que llegues a un gigantesco ventilador de aire. Usa el ordenador que hay en la habitación de abajo para desconectar el ventilador. Avanza y déjate caer hasta la habitación de control de seguridad. Pulsa otra vez sobre el control numérico y desactivarás el segundo control de la cámara. Entra al ordenador para introducir un tercer correo electrónico y accede al servidor para borrar todos los archivos de la cámara de seguridad; ten cuidado de que nadie se de cuenta de tu presencia. Sal de la habitación y a la izquierda entra a la oficina del presidente del Banco. Allí podrás ya por fin desactivar el tercer y último control de la cámara acorazada. En el ordenador introduce un nuevo correo falso. Sal y ve al pasillo del segundo piso. Llegarás a una habitación vigilada por un guardián y rayos láser. Simplemente, estudia el patrón de movimiento del guardián para evitar los rayos. Luego podrás introducir un nuevo e-mail en el ordenador y bajar las escaleras hasta llegar al ala este del edificio. Sigue por el pasillo y en la derecha podrás encontrar un nuevo terminal donde introducir otro correo. Avanza por la siguiente puerta hasta llegar al vestíbulo principal. Ahora ve por la puerta que está al lado del control retinal para ir al ala Este. Ahora podrás encontrar las puertas de la cámara acorazada abiertas. A la izquierda está la oficina de seguridad. Introduce otro correo falso en el ordenador y accede a la cámara acorazada. Allí a la derecha, ve a la caja de seguridad Nº 1.024 y recoge la «mira telemétrica» y los explosivos. En el ordenador podrás averiguar el contacto de Lacerda en Panamá. Baja las escaleras, allí podrás usar el dispositivo telemétrico y los explosivos. Accede al ordenador para averiguar más información sobre Lacerda e introduce ya el octavo y último correo electrónico. Abre la puerta y roba los 50 millones de Dólares. Sal de la cámara por las escaleras y gira tres veces hacia la derecha hasta llegar a dar con una puerta con la señal de «EXIT». Abre la puerta de emergencia y ve al jardín hasta llegar a tu punto de recogida.

MANHATTAN

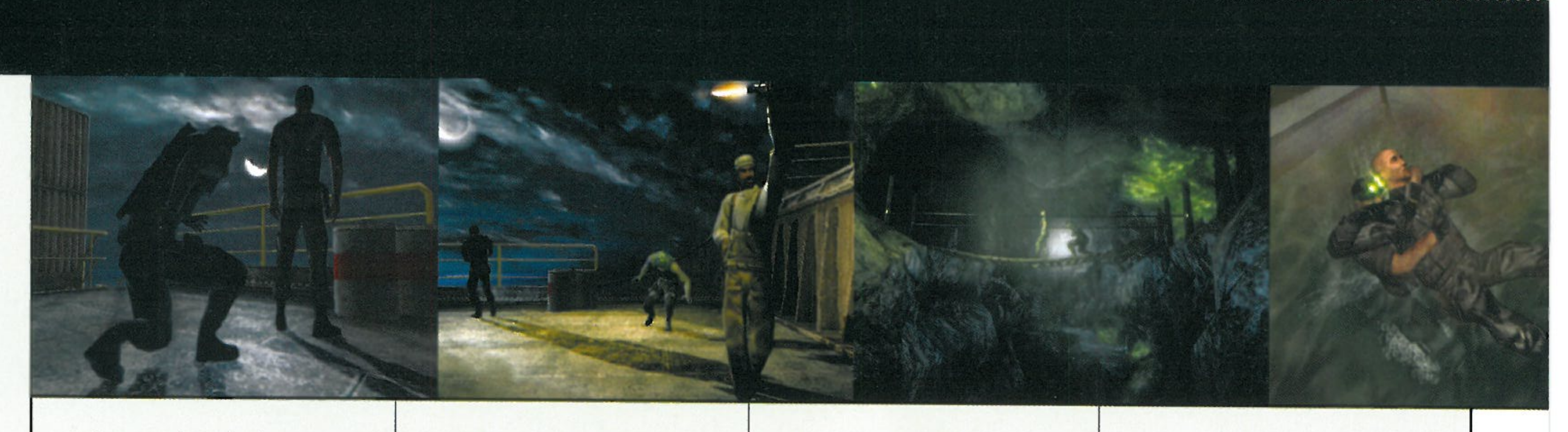
Misión en los altos rascacielos de Nueva York, donde tendrá que averiguar la identidad de Dvorak. Bien, en primer lugar debes dirigirte al suntuoso ático de Zherkezhi. A través del callejón cruza el parking y ve al edificio abandonado. Allí debes llegar hasta el ascensor. Entra en él y salta hasta la trampilla abierta en la esquina derecha. Sube la escalera para llegar hasta el desván y de allí al tejado. Cruza el tejado hasta que llegues al anuncio luminoso de publicidad. Sube por la escalera y avanza por la pasarela hasta acceder al ático. Entra ahora en el edificio. Avanza por el pasillo hasta que llegues a un ordenador donde puedes descargarte unos planos. Regresa al exterior de la fachada y sube al tejado para eliminar una de las cámaras de seguridad. Ahora utiliza la tubería de desagüe debajo de la cámara para llegar a otro balcón y tapar una segunda cámara de seguridad. Entra ahora en la cocina y sal al pasillo hasta al ascensor. Allí inutiliza la tercera cámara. Sigue el corredor hasta que llegues al salón donde tienes que tapar la cuarta cámara y de allí al dormitorio, donde hay una nueva cámara cerca del cuarto de baño. Entra en el ordenador para buscar información sobre los asuntos sucios y financieros del dueño del ático. Ve por el nuevo pasillo y conecta otro ordenador para averiguar la identidad de Dvorak. Regresa al dormitorio, luego sal por puerta hasta el invernadero. Allí podrás escuchar a dos guardias de seguridad. Tras acabar de hablar entre ellos, agarra a uno e interrógale sobre Milan Nedich. Ahora tapa la sexta y última cámara de vigilancia. Regresa al tejado y ve por las escaleras metálicas hasta la puerta. Fuérzala y entrarás en la habitación de Dvorak, que se trata de un potente ordenador. Allí introduce la secuencia y ve hasta el cuarto del ascensor dentro del ático. Punto de recogida y fin de la misión.

HACKING

En esta misión debes utilizar todas tus dotes de infiltración. De momento, en el tejado, busca y activa el sistema para desconectar el servicio de ventilación del edificio. Avanza por el panel de ventilación y usa el cable óptico cuando llegues a una trampilla metálica. Así podrás escuchar una conversación muy importante. Espera a que abandonen la habitación y déjate caer en ella. Ve a la sala de operaciones e inserta un programa trazador en el ordenador. En la otra computadora podrás obtener más información sobre Zherkezhi. Sal de la habitación y utiliza el pasillo para llegar hasta el segundo piso. Aquí escucharás una nueva conversación. Usa tu dispositivo EEV para acceder al ordenador mediante control remoto y averiguar el algoritmo de acceso del servidor. Espera a que se alejen y avanza hasta el gimnasio. Allí podrás acceder al servidor e introducir un nuevo programa trazador. Dirígete a la sala de vigilancia del segundo piso, donde podrás capturar un vigilante y «convencerle» de que active el sistema de vigilancia mediante retina y puedas acceder al departamento R&D. Mantén al guardia contigo y así podrás cruzar el sistema de vigilancia de láser. Ve al laboratorio y entra en el área de experimentos. En el ordenador podrás obtener información sobre un nuevo arma. Sube por la torreta, teniendo mucho cuidado para permanecer fuera de su alcance, hasta que llegues a la pared. De allí, ve al conducto de aire y sigue hasta llegar a la habitación del servidor. Utiliza la cuerda para descender a la habitación y usa el algoritmo en el servidor para obtener información de Zherkezhi. Cuando se haya restablecido la corriente eléctrica, se abrirá la puerta de la habitación. Avanza por el pasillo hasta que llegues de nuevo al primer nivel del edificio. Avanza por el pasillo y en las habitaciones, al lado del cuarto de baño, hay un ordenador donde debes incorporar el último programa trazador. Ve al ascensor y sube ahora al tercer piso. Aquí debes llegar al Área Ejecutiva donde gracias a tu EEV podrás grabar una conversación donde se menciona la verdadera identidad de Milan Nedich. Regresa al corredor y continúa hasta el final. Fuerza la cerradura de la oficina de Nedich. Allí accede al ordenador del sistema. Sal y atraviesa las puertas automáticas hasta el tercer piso. Después, localiza la salida de emergencia y sube por las escaleras hasta el punto de recogida.

HOKKAIDO

Ahora, un viajecito a Japón para cambiar de aires... Entra en el dojo y habla con el guardián. En el jardín escanea con el EEV y entra en el viejo Shoin por la puerta de la izquierda. Habla con el guardián sobre los micrófonos termales ocultos, que pueden ser vistos fácilmente con tu visor termal (en esa misma sala hay uno cerca del teléfono). Ve al comedor donde encontrarás munición, y de allí al jardín cerca del Templo, en una de las habitaciones hay otro micrófono. Sigue avanzando y llegarás a la cocina. Después ve al patio prin-



cipal que conduce al palacio.
Una vez dentro del palacio, en el dormitorio de la derecha hay otro micrófono. Avanza hacia la derecha del edificio y mata a Nedich, teniendo cuidado de sus guardaespaldas. A continuación, ve a la sala de reuniones donde hallarás un nuevo micrófono.
Sal a la siguiente área, cruza la puerta a la derecha de la estatua y continúa hasta la habitación con el terrario en su interior. Usa los mandos de la habitación para cambiar la posición de los cristales del terrario y la palanca que te permitirá avanzar de nivel.
Cuando salgas de la habitación, sigue adelante por el pasillo y en la habitación de la televisión está el quinto micrófono. En la habitación de la derecha se encuentra el último micrófono pegado al teléfono. Regresa al Hall principal y allí gira a la izquierda para entrar en el nuevo Shoin.
Allí, toma la escalera y avanza hasta llegar al dormitorio. Después, introdúcete por el hueco para llegar al cuarto de baño de la casa de Te. Sal de este edificio, ve hacia la valla y, de allí, al punto de recogida.

MISILES

Esta misión es corta pero complicada por el gran número de vigilantes y soldados que custodian la entrada al sistema. En la oficina, debes recoger el primer conjunto de archivos en el ordenador, más tarde y ya en el almacén, en la habitación de control se encuentran más archivos informáticos. Tendrás que utilizar el ascensor para llegar hasta el Centro de Comando y una vez que hayas recogido los códigos de acceso de las baterías del módulo Este debes ir a su correspondiente Control de Misión para abortar el lanzamiento. Una vez que hayas llegado al Centro de Comando, podrás comprobar las verdaderas intenciones militares de los coreanos del Norte. Debes estar atento en la zona del radar porque las conversaciones que allí hay son vitales para que la misión pueda llevarse a cabo en buen término. Allí también podrás recoger otro «kit» de archivos informáticos.
En la zona Oeste de lanzamiento de misiles, Sam debe manipular el misil para evitar su lanzamiento. Así, en la batería de dicho misil, hay que cortocircuitar el sistema de lanzamientos y a su vez estará disponible el último conjunto de archivos informáticos.
Ahora sólo toca utilizar los códigos para bloquear el lanzamiento de los misiles que se hallan en los ordenadores de la habitación de Control. Regresa al Control de misiles de la zona Este y la misión habrá acabado. Ve al punto de recogida.

SEÚL

La aventura en Seúl tiene toda la miga del juego y se divide en dos partes. En el mercado callejero debes desconectar el altavoz. Luego ve a la valla e interroga a los agentes secretos. Dirígete al final de la calle hasta que encuentres una tubería que te permitirá llegar para desactivar el segundo altavoz. Sube hasta llegar a un piso vacío, donde se te asignará una nueva misión. Sal de la ventana y ve al centro del mercado donde hay un nuevo altavoz para desactivar.
Entra ahora en el edificio principal de la NDT. Avanza por el pasillo principal con sumo cuidado hasta que escuches la conversación entre dos norcoreanos que hablan sobre el servidor. En ese preciso momento, una explosión hace saltar todo por los aires. Entra dentro del sistema y recoge los discos duros del servidor. Ve ahora al ascensor y de allí hasta el tejado, cumpliendo con la primera parte de la actual misión.
En la segunda parte, desactiva el primer radar del tejado, sigue adelante hasta el siguiente tejado para desconectar un segundo radar. Continúa hacia el interior del edificio y en los cuartos de baño puedes encontrar la salida hasta el siguiente edificio y destruir unos P3R. Sal a la calle y ve al restaurante. Allí, accede al ordenador de la cocina. Avanza por el callejón donde se está produciendo la pelea entre coreanos, salta la valla y ve hasta la calle del mercado. En este lugar podrás destruir un tanque, después sube por una tubería para desactivar un nuevo P3R.
Ahora en la zona Norte del mercado, entra dentro del Centro Móvil de Comando hasta el lugar del accidente, luego ve a la cabina del EA-6B para completar una de las misiones. Coge un piloto y llévale hasta el callejón. Depositale donde te indique tu contacto, al igual que los otros pilotos.
Hay una tubería oculta cerca de los containers al lado del accidente del avión. Sube por ella, pues encontrarás el último P3R para desactivar. Destruye otro de los tanques que quedan por allí y programa el EA6V con tu EEV, y misión finalizada.

LA CASA DE BAÑOS

Sal del callejón y desconecta la línea telefónica en lo alto de las escaleras. Entra en las alcantarillas hasta llegar a la lavandería, y de allí al restaurante, pasando por delante del área de recepción hasta llegar a la piscina, pero antes pásate por las habitaciones privadas para recoger información del ordenador. Después, interroga a uno de los soldados sobre su ordenador.
De regreso al restaurante, y después a la piscina. En los baños públicos hay una segunda línea de teléfono para desconectar. En cambio, en el baño privado, está la tercera línea que tienes que cortar. Entra por el conducto del aire y escucharás una conversación. A continuación, accede al portátil con tu dispositivo EEV.
Regresa al corredor y dirígete a las duchas, y de allí a la sauna, donde tienes que desactivar tres bombas según las indicaciones del mapa.
Tras un forcejeo con los guardias, sal al tejado, allí tendrás que matar al mismo Shetland.
Misión finalizada.

I-SDF

La última misión es más corta, aunque intensa en actividad. Básicamente, abre la puerta del garaje y ve hasta el tercer piso a las oficinas.
Allí, dirígete a la oficina de prensa donde recogerás información sobre oficiales norteamericanos.
De allí ve al servidor central para «hackear» el sistema de reconocimiento de retina.
Ahora tendrás acceso pleno a la Sala de Guerra, donde podrás grabar la reunión que se está celebrando.
Accede al portátil del General y después baja al ascensor hasta llegar al dispositivo I-SDF.
Guarda toda la información que hay en su interior antes de destruirlo con la carga.
Ahora, y por último, ve a la oficina de Ottomo donde antes tendrás que haber estado atento a su discurso.
Bien, captura a Ottomo vivo y coloca un explosivo en la ventana. Este es tu punto de recogida y, con ello, el final de la misión y del juego.



EXPLORANDO LA CUBIERTA

Una de las grandes virtudes del juego es el genial uso de la cámara que permite tener la sensación de encontrarse a bordo en un barco a la deriva. Primero debes acostumbrarte a moverte por el barco en tan original escenario, pues puede llegar a ser mareante. Aprovecha para explorar la zona inicial y recoge el papel que hay nada más comenzar. Lee todos los documentos que encuentres, te adentrarán en los secretos oscuros de la biotecnología y en esta guía no incluiremos «spoilers».

Al explorar la cubierta verás cómo a uno de los tripulantes del ballenero ruso le deja fuera de combate una ola que choca contra el barco. Para evitar que te ocurra lo mismo, debes tener en cuenta el tiempo que tarda cada ola en llegar a la nao, una vez que se haya retirado, corre hasta el otro lado. Al mismo tiempo que exploras el barco, ten en cuenta los distintos elementos que hay en la cubierta, como sogas que se mueven según el barco, barriles explosivos... Te serán muy útiles como armas dado la escasa munición que dispones.

Bien, sigue avanzando tras evitar la ola. Verás varias puertas cerradas, pero una de ellas la puedes abrir disparando a la caja. Allí podrás entrar y hablar con un par de rusos. En las otras puertas encontrarás objetos útiles como botiquines y munición. En la otra puerta de la derecha hay un tipo que debes matar, cuando lo hayas hecho regresa al pasillo y acciona la válvula azul para que se apague el fuego, ahora podrás recoger un nuevo documento para leer. Dirígete hacia la armería donde hallarás nuevos documentos para leer.

Regresa a la cubierta principal y baja a la zona que está inundada. Allí encontrarás una llave de un marinero que ha pasado a mejor vida. Sube de nuevo y ve a la zona de los camarotes de la tripulación. Bien, allí podrás encontrar botiquines, nuevos documentos, pero lo más importante, una gran puerta donde podrás usar la llave que has encontrado. Aquí hallarás una nueva zona incendiada, ve al cuarto de baño donde serás atacado. Mata a tu agresor y recoge la munición. En las otras habitaciones también te dispararán, así que encuentra un buen lugar

POR ANGELFRAN

GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final



Un barco en alta mar y una terrible tormenta. Si le añades experimentos de biotecnología, un equipo de agentes especiales masacrados por algo fuera de este mundo y un hombre tan valiente como temerario sólo puede dar lugar a un juego de miedo, de mucho miedo... Aquí tienes las claves para llegar al final.





COLD FEAR

para disparar y abatir a los guardianes. Como siempre recoge la munición que sueltan.

De nuevo tendrás que pulsar en una válvula para que puedas apagar el incendio y avanza por la nueva área. Recoge el documento, mata a los dos marineros, baja por la escalera y allí habla con otro marinero más simpático y negociador. Después, entra en el dormitorio donde está el diario del Dr. Kamsky y tendrás tu primer combate con un zombi. Para matarlos de la forma más rápida, dispara a la cabeza, la única forma real de eliminarlos.

Aprovecha ahora para grabar partida.

LA RADIO

Hay un soldado ruso que está combatiendo contra un zombi. Deja que se maten entre ellos porque gane quien gane va a ir a por ti. A propósito, no será el único zombi al que tengas que enfrentarte ahora. Espero que tengas suficiente munición. A continuación, ve al almacén donde podrás recoger una poderosa AK-47, tu mejor amigo en muchos momentos. Recoge otro documento y sal por la puerta al lado del extintor. Sigue matando zombis y en la bodega 5 recoge la manivela de la estantería. Ve a la armería y recoge munición para la AK-47. Ahora podrás ir a la zona inundada y utilizar la manivela para abrir la puerta.

En la bodega de las capturas de pesca recoge una nueva nota de texto y baja a la parte inferior de la bodega, recoge un botiquín y al lado de la ballena está la llave de la habitación de la radio. Tras el peculiar combate que has tenido, recupera algo de vida y ve hasta la habitación de la radio. Allí recoge munición, un nuevo documento y examina la radio. Sal por la otra puerta, podrás grabar partida y dirigirte a una nueva sección de la cubierta.

Baja a la parte inferior de esta cubierta que está plagada de enemigos. Corre lo más deprisa que puedas hasta las escaleras del nivel inferior. Allí podrás ayudar a un soldado ruso a defenderse de un grupo de zombis. Una vez terminada la batalla recoge la munición y entra en la oficina donde podrás grabar de nuevo la partida.

ANNA

Tras la cinemática y provocar el agujero en el suelo, toma el prototipo de arma y una nueva entrega del diario de Yusupov. Sal de la habitación rumbo al exterior hasta llegar a la sala de máquinas, combate a los zombis. Una buena técnica es utilizar los bidones explosivos para llevarte a varios de un solo golpe. Recoge la munición, botiquines y la llave de la sala de combustible. Allí podrás coger una escopeta, más munición para la AK47 y una nueva manivela encima de una caja. Dispara a la caja con las conducciones eléctricas. Cruza la puerta, atraviesa la sala de máquinas y en una de las salas frigoríficas, coge una nueva entrega del diario de Yusupov, y en otra más munición y botiquines. Una de las puertas del interior puedes abrirla con la manivela. Cruza la sala y ten mucho cuidado con las corrientes eléctricas que salpican el agua del suelo. Memoriza la frecuencia con la que aparecen las chispas y avanza corriendo. Ve de nuevo a la armería a por más munición y de nuevo al pasillo. Después, dirígete a la habitación que tenía la puerta bloqueada. Ábrela y allí te encontrarás con Anna. Tras la escena cinemática, recoge munición, el botiquín y la carta del suelo. Debes proteger a Anna, pues ella es especialmente débil ante los ataques de los enemigos, y sin ella se acabó el juego.

Acompaña a Anna hasta la sala de la radio. Tras la escena, regresa a la

ESTÉTICA DE CINE

Los juegos de miedo cada vez se parecen más a las películas y viceversa. Cold Fear reproduce el subgénero de terror de experimentos científicos que tan buenos resultados ha dado en el cine. En cuanto a la estética visual de Cold Fear, si has disfrutado de películas como La Cosa, El Enigma de Otro Mundo o los momentos de angustia de Alien, estás ante tu juego de terror para PlayStation 2.

RECOGIENDO DOCUMENTOS

__Cold Fear no es una de las aventuras más complicadas a la que vayas a enfrentarte. Tu mayor preocupación va a ser recoger la munición adecuada para eliminar a los zombis, recuerda que su cabeza es el punto débil de dichas criaturas. Pero para poder avanzar en el juego es vital que recojas las numerosas notas, diarios y anotaciones científicas que son los elementos que suministran las pistas para avanzar y, sobre todo, para poder terminar con los zombis y «exocels» que te encontrarás.

cubierta inferior, pasa por el almacén hasta la habitación con las bombas de achique. Recoge la nota del suelo y acciona las bombas que drenarán el agua de la zona de las salas frigoríficas. En dichas salas podrás recoger una carta y un documento con notas científicas.
Sube por la larga escalera hasta la cubierta y de ahí al camarote del Capitán. Allí podrás leer su libro personal. Graba el juego y sal por la puerta metálica. Sube por la escalera de la izquierda y encárgate del numeroso grupo de zombis.
Sigue adelante, protegiendo a Anna a toda costa ante la embestida de los zombis, entonces el barco llegará a su destino.

LA TORRE DE EXTRACCIÓN

Corre por la cubierta de la instalación evitando las olas de la misma manera que lo hiciste al comienzo del juego. Ve al ascensor y prepárate para combatir de nuevo. A la izquierda encontrarás una nueva armería con munición. En la enfermería recoge dos documentos y el arma. Sal de la enfermería, toma la llave del muerto y también una escopeta recortada que tiene otro cadáver. De tal modo que te harás con las municiones y armas de todos aquellos que han caído víctimas de los zombis. Ve ahora al almacén a por munición, la M79, un lanzagranadas ideal para estallar cerebelos de zombi y examina el ordenador para desbloquear la nueva puerta que está plagada de zombis. El lanzagranadas es aquí tu mejor aliado. Abre las puertas dobles y graba partida, porque el corredor inferior está infestado de enemigos cada vez más poderosos. Tras este combate, tu amigo estará exhausto, por lo que deberías curarle con alguno de los botiquines que se hallan presentes. Ve a la oficina, recoge la carta de Anischenko y ve hasta el corredor que te llevará a la zona de extracción. Allí hay otra nota de Anischenko. Al final de la pasarela tendrás que saltar hacia abajo y entrar dentro de una habitación muy pequeña. Enciende el ordenador y hallarás un nuevo botiquín en la máquina de autoventa. Sal de la habitación y huye de las llamas.
En los almacenes puedes encontrar más munición, pero de momento regresa por donde has venido. Encontrarás una pistola subacuática MP5-A3, después ve arriba hasta la zona del helipuerto. En esta área tienes que arrastrarte para esquivar los rayos láser de las paredes. Avanza hasta el pasillo y abre la puerta. Allí te encontrarás con nuevos soldados y zombis. Tras limpiar la zona encontrarás toneladas de munición para la MP5-A3. Sigue avanzando y te toparás con una nueva oleada de enemigos. Puedes utilizar varias técnicas de combate, pero lo mejor es que uses las granadas. Una vez limpiada la zona y con tu «regalo» de Anishenko, regresa por donde has venido hasta la entrada al helipuerto.

CAMPOS MAGNÉTICOS

Ten cuidado al atravesar la plataforma con el láser. Ve a la puerta y elimina de la forma más rápida posible a los enemigos que tienes por allí. Avanza hasta que llegues al área de máxima seguridad. Allí encontrarás notas sobre los lanzallamas y otra sobre los campos magnéticos. Ahora abre la puerta que conduce al cuarto de telecomunicaciones. Encontrarás otra nota sobre el uso de los campos magnéticos y tendrás la misión de destruir tres generadores que alimentan al sistema magnético.
Sal del generador y ve hasta la zona de dormitorios. En el camino puedes hallar una nueva página del diario del Dr. Kamsky. Sube en el ascensor.
Evita de nuevo las olas, recoge algo de vida en la máquina y baja por las escaleras para destruir el nido de donde sale tanto bicho. Los bidones explosivos que hay cerca serán tu mejor opción. Echa un vistazo a los cadáveres y escapa por la nueva puerta donde tendrás acceso a una habitación oscura. Avanza hasta el pasillo principal cuyo acceso está al Sureste de la puerta por donde entraste. Continúa muy despacio hasta llegar al pasillo principal de la plataforma. Aquí hay más habitaciones donde reponer energía y munición. Avanza hasta que llegues a las enormes puertas de metal que conducen al ascensor submarino y dirígete al laboratorio 6. Mientras tanto, aparecerán nuevos enemigos y no permitas que ni se te acerquen. En el laboratorio recoge los objetos y ve a la cámara de experimentación, allí podrás recoger un documento muy valioso sobre experimentos biológicos. Continúa hasta llegar a la morgue donde tendrás un inevitable enfrentamiento con zombis de todo tipo. Ve ahora al laboratorio del doctor Kamsky donde hay una nota sobre el antídoto que tienes que suministrar a Anna y también una nueva página del diario del Dr. Kamsky.
Regresa a la Morgue y busca un papel con el código entre los cadáveres de los científicos, regresa a la cámara experimental y ahora podrás activar el ordenador con el nuevo código. Cruza la puerta, recoge los objetos y sigue avanzando por la nueva puerta del fondo. En esta nueva zona del laboratorio te encontrarás con más zombis, pero esta vez metidos en cápsulas de experimentación; eso sí, tendrás problemas con otro monstruito. Ve por la izquierda, acciona la rueda azul, sigue avanzando y ve hacia la derecha. Estás en la parte más profunda del laboratorio 6, dispara a la caja de fusibles eléctricos para electrocutar a los monstruos acuáticos. Coge el ascensor de la izquierda y podrás salvar partida. Luego vuelve a pulsar el botón azul del ascensor y accederás al laboratorio 3. Enciende el ordenador para matar a los monstruitos «exocels». Recoge el documento que habla sobre este peculiar modo de vida artificial. Ve al laboratorio 5 y toma una nueva nota científica. Ahora ve al ascensor principal del laboratorio y elimina al zombi atacando su gigantesco brazo, ya ques es su punto más débil. En el ascensor, ve a la habitación criogénica y allí toma una nueva nota científica.

EL ORDENADOR

Abandona la sala de descontaminación y atraviesa el laboratorio 2. Ve hasta el Control del Puente. Actívalo para cruzarlo y atraviesa las distintas salas de la instalación, recogiendo objetos y eliminando zombis hasta llegar a las duchas. Destruye el nido de zombis, al lado está el dormitorio de los científicos, coge los objetos, sobre todo el ordenador portátil del Dr. Kamsky y especialmente una carta del Dr. dirigida a Anna.
Regresa al ascensor submarino y dirígete al área de mantenimiento. Destruye la caja azul y el extintor de incendios para que se desactive el sistema de láser. Ahora podrás llegar al almacén donde se guarda la munición y los explosivos. Tienes que recoger la carga de C-4 para volar toda la instalación.
Regresa al túnel submarino y en el ascensor, tras la pelea con los monstruos de rigor podrás examinar los cadáveres y examinar el diario de Bakharev, muy importante para localizar la posición donde colocar las cargas. Una de ellas, está a tu lado, la segunda está en el control del puente. La tercera está en uno de los pasillos al lado del acceso al helipuerto. Bien, sal corriendo, elimina a los «exocels» y zombis que se interpogan, y en la zona del helipuerto tendrás tu combate final con el Dr. Kamsky. Atácale con tu mejor arma para que deje en paz a Anna y así ella pueda volar por los aires toda la instalación. Tampoco permitas que se acerque a ti porque su fuerza es increíble y te puede mandar al mar de un solo «toque». Lo mejor es situarse en el centro del escenario y no parar de disparar hacia su cara. Si aciertas más de tres veces, habrás acabado con él, y esta pesadilla sobre experimentos genéticos también habrá finalizado.

TURBO MOVIL 7555

EL VAMPIRO NEGRO LLEGA A TU MOVIL

BLADE TRINITY

BAJATE A BLADE O ABIGAIL

Si quieres este fondo envía un sms al **7555** con PSFONDO ABIGAIL

Bajate este fondo a tu móvil. Envía un sms al **7555** con PSFONDO BLADE

abigail · blade · hanibal · trio · cartel · abigail2 · blade2

Envía un sms al **7555** con PSFONDO y el código del fondo de la película BLADE que quieras
EJ.: PSFONDO BLADE

PERDONAME
TURBOTONO DEL MES
Envía un sms al **7555** con
Tono: envía PSTONO PERDONAME y la marca de tú móvil
Poli: envía PSPOLI PERDONAME y la marca de tú móvil
Real: envía PSREAL PERDONAME y la marca de tú móvil

FONDOS



anastacia · beyonce · britney · aguilera · shakira · elektra
justin · eminem · gareth · mason · robbie · elektra2

Envía un sms al **7555** con PSFONDO y el código del famoso que quieras
EJ.: PSFONDO JUSTIN

¿Quieres saber cómo es el ESCUDO de tu APELLIDO?

Manda un SMS y por fin lo tendrás en tu móvil!!!
¡¡¡MÁS DE 25.000 APELLIDOS!!!!

Envía un SMS AL 7555 con la palabra PSESCUDO (espacio) y el apellido (sin acentos)
EJ.: PSESCUDO YEPES

TONOS POLIS Y REALES

EUROVISIÓN 2005	
enfermo	Las Supremas - Eres un...
brujeria	Son de sol - Brujería

morena	Don Omar - Baila morena
mecha	Santa Justa Klan - A toda mecha
morfeo	El sueño de Morfeo - Nunca...
djmagic	D.J. Kultur - Magic
insomnia	Techno Dance - Insomnia
buscate	Sorebato - Búscate un hombre
tatuaje	Jd Natasha - Tatuaje
eurojunior	Mª Isabel - Antes muerta...
quiero	Andy&Lucas - Quiero ser tu...
palante	Chombo - Palante
mami	David Bisbal - Mami
pena	M. Anthony - Valió la pena
sabras	Manuel Carrasco - Sabrás
perrea	Don Omar - Muévete y perrea
anglia	D.J. maria - Anglia
under	Evanescence - Going under
perdoname	David Civera - Perdóname
miradita	Gran Hermano - Es por un...
bootsy	Channing - Bootsy bootsy boom
luna	Melendi - Con la luna llena
preciosa	David de María - Precisamente
enplata	Melendi - Hablando en plata
vertigo	U2 - Vertigo
idiot	Green day - American idiot
thislove	Maroon 5 - This love
chica	A. Vega - La chica de ayer
palabras	M. Anthony - Tan solo palabras
despretine	O-zone - dragostea din tei
anastacia	Anastacia - Left outside alone
fly	Hilary Duff - Fly
hrealma	Himno Real Madrid
hbarsa	Himno F.C. Barcelona
hnacional	Himno de españa
quienviva	Serie Tv - Aquí no hay quién viva
rascapica	Simpsons - Rasca pica
mimposible	Cine - Misión imposible
ghost	Cine - Ghost
lunnis	Los Lunnis
exorcista	Cine - El exorcista
shinchan	Dibujos - Shinchan
shrek	Cine - Shrek 2
pitadel	Anuncio T.V.

Envía un SMS AL 7555 con PSTONO (para tonos), PSPOLI (para polifónicos) o PSREAL (para sonidos reales), el código y marca
Ej. Tonos: PSTONO ENFERMO NOKIA
Ej. Polifónicos: PSPOLI ENFERMO NOKIA
Ej. Sonidos reales: PSREAL ENFERMO SIEMENS

EMPIEZA EL JUEGO

¿TE ATREVES?

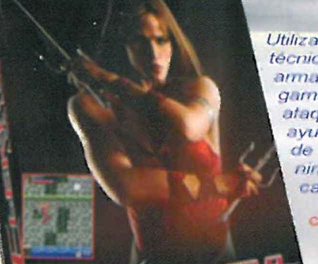
BLADE TRINITY

Sólo tú puedes acabar con Drácula y su multitud de fieles vampiros, machacando y aniquilando las legiones de muertos vivientes que te encontrarás por el camino. Encarna a Blade, mitad humano / mitad vampiro, y enfréntate al creador de la nación de los vampiros

cod.: blade

Móviles compatibles:
SERIES:1,2,3,4,5,8,9,10,11,13

ELEKTRA ASSASSIN



Utilizando una gran variedad de técnicas de artes marciales y armas, así como una amplia gama de potenciadores y ataques de furia especiales ayuda a Elektra a vengarse de Hand, la conocida banda ninja, en esta aventura cargada de acción.

cod.: elektra

Móviles comp.:
SERIES:1,3,4,10,11

TOP GUN

Prepárate para Top Gun: Air Combat II; el juego de disparos y combates aéreos definitivo. Sobrevive a las luchas aire-aire y aire-tierra mientras destruyes a los enemigos. Impresionantes gráficos te sumergirán en el juego.

cod.: topgun

Móviles compatibles:
SERIES: 1,3,4,5,8,11

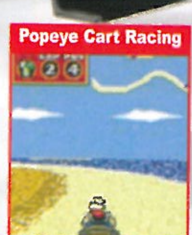
DUCATI EXTREME

Elige tú modelo y compite contra grandes pilotos en motocicletas modernas y clásicas de Ducati

cod.: ducati

Móviles compatibles:
SERIES: 1, 2,3,4,6,7,11,13

Popeye Cart Racing

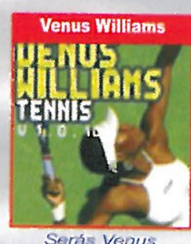


Controla a Popeye® y sus amigos mientras derrapan, se chocan y golpean entre sí para llegar a la línea de meta

cod.: popeye

Móviles compatibles:
SERIES:TODAS menos 13

Venus Williams

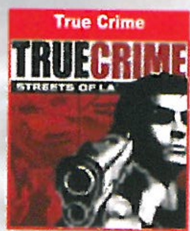


Serás Venus Williams compitiendo para conseguir el título de Campeona mundial. Efectos de sonidos reales. Juega al tenis como nunca habías jugado

cod.: venus

Móviles compatibles:
SERIES:1, 2,11

True Crime



Controla al ex-policía Nick Kang. Elige tu misión y lleva la justicia a las calles de Los Angeles

cod.: crime

Móviles compatibles:
SERIES: 1, 13

SABRINA

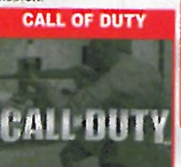


Ayuda a Sabrina a forjarse una carrera en la revista Scorch en esta genial aventura llena de acción. Elige una serie de hechizos y accesorios que te ayudarán a avanzar por los enormes niveles de plataformas

cod.: sabrina

Móviles compatibles:
SERIES:1,2,3,4,5,7,8,9,11

CALL OF DUTY

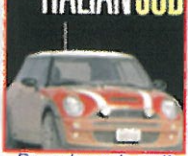


Tu brigada actuará como una unidad militar entrenada. Objetivo destruir al enemigo. Misiones de combate a gran escala

cod.: duty

Móviles compatibles:
SERIES:1,2,4,7,8,10,13

THE ITALIAN JOB

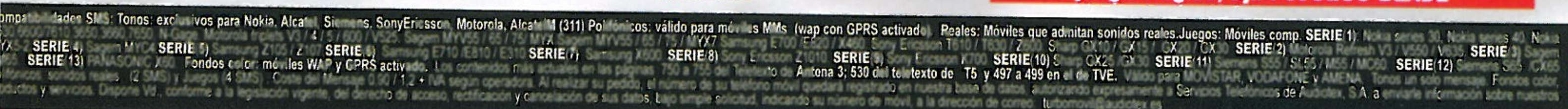


Basada en la peli del mismo título es una emocionante combinación de carreras de principio a fin y acción trepidante

cod.: italian

Móviles comp. SERIES:
1,5,8,11,13

Envía al 7555 PSJUEGO (espacio) el código del juego elegido, Ej.: PSJUEGO BLADE





Compañía: Sony C.E.
Género: Simulador de conducción
País de Origen: Japón
Memory Card: 1498 KB

http://www.granturismoworld.com

Habría sido mejor incluir estos consejos en la primera parte de esta, pero la gran mayoría de las llamadas y consultas que recibimos del GT4 preguntaban por la famosa lista de coches. Aunque aún no se conocen trucos de este juego, aquí os mostramos algunas ayudas más que interesantes...

GRAN TURISMO 4 (2ª PARTE)

EL MEJOR COCHE PARA EMPEZAR EL MODO GT

En la tienda de coches usados, situada a la derecha de nuestra casa (no en la de abajo), compra el Mitsubishi Lancer Evolution GSR '92 que cuesta 9.582 créditos. Es el más potente que se puede adquirir con el dinero del principio.



MUCHO DINERO EN TAN SOLO 4 CARRERAS

Una de las cosas más complicadas de GT4 es conseguir dinero abundante al principio para mejorar las prestaciones de nuestro vehículo. Cuando ya tengamos un coche bastante preparado y veloz, disputar las dos pruebas del Rally d'Umbria en Condiciones Especiales (es necesario tener la Licencia A) y lograr el Cadillac CIEN '02 que nos regalarán por ganar estas pruebas. Selecciona este coche en el garaje, cámbiale el aceite en la Tienda GT y compra el único componente Turbo dentro de la tienda de componentes de Cadillac. Con eso, se quedará cerca de los 1.000 CV y no te costará mucho ganar las dos pruebas del Rally de Capri en Condiciones Especiales.

Como premio por estas victorias, te premiarán con el Toyota RSC Rally Raid Car '02, valorado en 265.624 créditos, y al venderlo podrás contar con esta importante cantidad de dinero.









MÁS CABALLOS DE POTENCIA POR POCO DINERO

Antes de estrenar cualquier coche de los que vayas consiguiendo, pásate por la Tienda GT Auto y haz un cambio de aceite, así conseguirás bastantes caballos de potencia por una cantidad mínima de dinero. Son sólo 50 créditos y es una mejora interesante.



COCHES SECRETOS

Los coches del mercado de segunda mano se van actualizando según pasan los días de juego. En la última semana del cambio de ciclo, cuando han transcurrido 694 días (Tiempo Gran Turismo, no días reales), aparecerán cuatro coches secretos negros. Hay dos en cada tienda y permanecen en ella una semana (Tiempo Gran Turismo), y si te haces con ellos luego podrás venderlos por 8.500.000 de créditos.

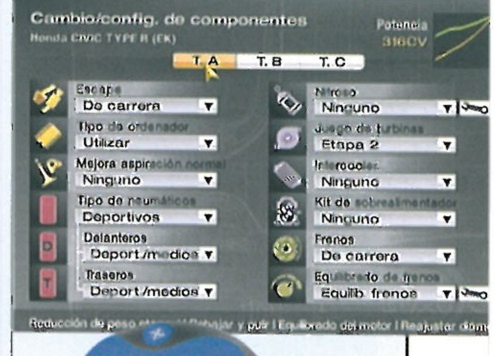
AUDI NUVOLARI QUATTRO

Al completar el 25% del juego recibirás automáticamente el Audi Nuvolari Quattro.

MANEJO MÁS RÁPIDO EN EL MENU

Estos son los controles para moverte más rápido en el menú del modo GT:

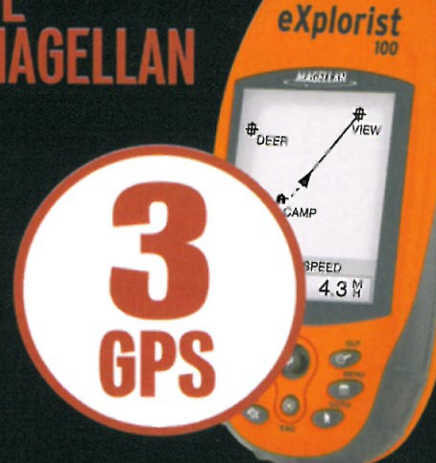
- En la pantalla principal del menú, si pulsas L1 irás directamente al icono de Casa, y si pulsas R1 accederás al icono de la marca del coche que tengas seleccionado.
- Dentro de Casa, si pulsas START aparecerá un menú abreviado de los ajustes del coche.
- Una vez que hayas hecho cambios, si vuelves a pulsar START se actualizará la gráfica de potencia y par de torsión.
- Pulsando START al final de las carreras escaparás de la repetición y los resultados de la carrera.
- En la repetición, para que vaya más rápida la película, pulsa L3.
- En la parada en boxes durante la carrera, podemos parar la carga de fuel pulsando X.

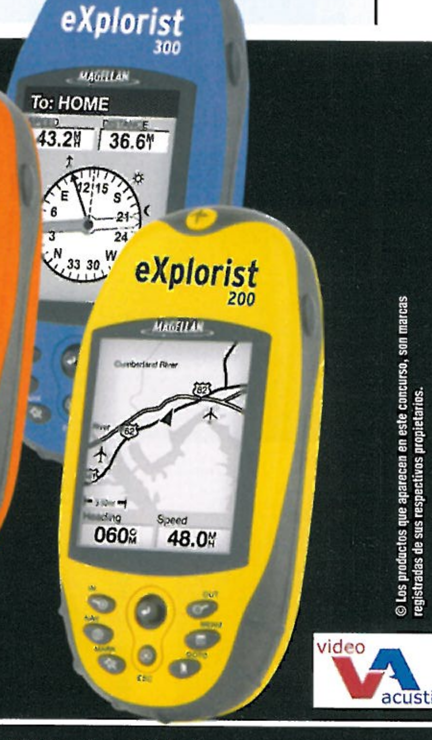






Video Acustic y PlayStation 2 Revista Oficial os ofrecen la posibilad de haceros con uno de estos tres extraordinarios equipos GPS: eXplorist 100, eXplorist 200 y eXplorist 300. Ligeros y resistentes, estos sistemas de posicionamiento global serán los mejores aliados para vuestras excursiones al aire libre. Para conseguir uno de ellos, sólo deberás contestar correctamente a esta pregunta:





© Los productos que aparecen en este concurso, son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Video Acustic

¿A qué se conectan los sistemas GPS?

A) Radares **B**) Internet **C**) Satélites

CONCURSO «EXPLORIST DE MAGELLAN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **gpsps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **gpsps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de mayo.

MERCENARIOS

Cambia el aspecto de tu personaje y conviértelo en Han Solo, en Indiana Jones o en un miembro de diferentes cuerpos del ejército:

(Para activar las skins es necesario haber superado ciertas fases o activar el truco «Todas las Recompensas»)

TODAS LAS RECOMPENSAS
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE HAN SOLO
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Arriba. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE INDIANA JONES
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DEL AS DE DIAMANTES
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN PILOTO ALIADO
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE LA CARTA DE CORAZONES DE COREA DEL NORTE
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE LA CARTA DE PICAS DE COREA DEL NORTE
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE BUFORD
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE MÉDICO
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE JOSEF
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN MIEMBRO DE LA MAFIA
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN MIEMBRO DE ELITE DE COREA DEL NORTE
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN MIEMBRO DE ELITE DE COREA DEL SUR
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE PENG
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN PRISIONERO DE GUERRA
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo. Un click te confirmará que el código es válido.

PLAYER 1

FIFA STREET

JUGADORES DIMINUTOS
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y Triángulo y presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda.

JUGADORES DE TAMAÑO NORMAL
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y Triángulo y presiona Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda.

TODOS LOS UNIFORMES Y ZAPATILLAS
En el menú principal, mantén pulsado L1 y Triángulo, y presiona Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda.

THE BARD'S TALE

«INDAÑABLE»
Durante el juego, y con L1 y R1 pulsados, presiona Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

«INGOLPEABLE»
Durante el juego, y con L1 y R1 pulsados, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

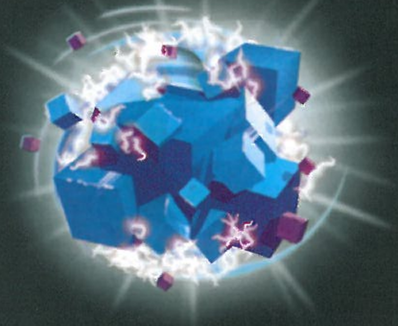
SALUD Y MANÁ AL MÁXIMO
Durante el juego, y con L1 y R1 pulsados, presiona Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

INFLIGIR DAÑO X100
Durante el juego, y con L1 y R1 pulsados, presiona Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

10.000 DE PLATA Y 100 PIEDRAS SUMADORAS
Durante el juego, y con L1 y R1 pulsados, presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

DEVIL MAY CRY 3: EL DESPERTAR DE DANTE

DESBLOQUEA TODAS LAS GALERÍAS, TRAJES ALTERNATIVOS Y MODOS DE BONUS
Manteniendo pulsados los botones L1, L2, R1 y R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».



CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

¡PONTE LAS PILAS!

+

El lanzamiento americano de **PSP** ha sido todo un éxito. El catálogo de títulos estrenado junto a la portátil de **Sony C.E.** abarca casi todos los géneros (aunque se hayan quedado fuera juegos como FIFA), y la inclusión de la película *Spider-Man 2* ha sido todo un acierto. Estamos deseando que salga en nuestro país.

De retraso en retraso, parece que **PSP** no verá la luz en nuestro país hasta finales de verano. El éxito de ventas en Estados Unidos, la demanda de la consola en Japón y la supuesta dificultad para producirla parece que retrasarán el lanzamiento en nuestro país hasta septiembre. Seguiremos esperando.

−

Lanzamiento de PSP en España

¡Hola! Soy Sergio de Cantabria y tengo unas preguntas.
1.- ¿Sabéis ya la fecha exacta de lanzamiento de **PSP**?
2.- ¿Cuánto costará exactamente?
3.- ¿Mandaréis *demos* jugables con la revista?
Sergio Lastra, vía e-mail.

1.- Nadie sabe exactamente cuándo llegará PSP al mercado europeo, pero todo parece indicar que hasta el final del verano no la veremos en las tiendas. Quizá, con un poco de suerte, junio sea el mes elegido por Sony C.E. para ponerla a la venta, pero las dificultades en su producción y su altísima demanda en Japón y Estados Unidos hacen presagiar que hasta septiembre no podremos adquirir la consola portátil de Sony en las tiendas de toda España.
2.- Tampoco se conoce el precio definitivo de PSP cuando llegue a España, pero teniendo en cuenta que en Estados Unidos el *Value Pack* supera los 250 Dólares (con tasas incluidas), es muy posible que su precio no baje de los 250 Euros cuando llegue a nuestro país.
3.- Eso es un enigma, pero esperamos poder regalar *demos* de PSP con la revista una vez esté la consola en el mercado.

El nuevo Pro Evolution Soccer

Hola, me llamo Marc y os felicito por la revista. Ahí van mis preguntas...
1.- Qué juego es mejor: *Commandos Strike Force* o *Brothers In Arms*.
2.- ¿Cuándo saldrá un nuevo *Pro Evolution Soccer*?
3.- ¿Es mejor **PSP** que Nintendo DS? ¿Por qué razones?
4.- ¿Cuándo saldrá **PlayStation 3**?
Marc Vidal, vía e-mail.

1.- Aún es pronto para decidir sobre la calidad de *Commandos Strike Force*, ya que todavía está en desarrollo, pero te adelanto que tendrá que ser muy bueno para superar a *Brothers In Arms*.
2.- Acaba de salir en Japón una nueva edición de *Winning Eleven 8* (*Pro Evolution Soccer*) con el sobrenombre *LiveWire Revolution*, que incluye mejoras en la jugabilidad, nuevas técnicas, los fichajes de invierno en todos los equipos y lo que es más importante, un modo de juego On-line. Eso sí, parece que el juego no saldrá de Japón y para jugar On-line los japoneses están obligados a pagar una pequeña cuota mensual (que aumentará dependiendo de la calidad del equipo elegido).
3.- Todo depende de lo que busques en una consola portátil. Tan sólo te diremos, sin miedo a equivocarnos, que técnicamente PSP es infinitamente superior a Nintendo DS.
4.- Todo indica que la consola será desvelada en la feria E3 de este mismo año, aunque parece imposible que vaya a llegar al mercado antes de 2006, ni siquiera en Japón.

Solid Snake vs Sam Fisher

Hola, me llamo Alain y hace tiempo que empecé a comprar vuestra revista. Para mi es la mejor, sobre todo las *demos*. Pero bueno, ahí van las preguntas:
1.- Estoy dudando entre comprar *Metal Gear Solid 3* y *Splinter Cell: Chaos Theory*, ¿cuál me aconsejáis?
2.- ¿Qué juego de la saga *Dragon Ball* es el mejor?
3.- ¿Cuánto tiempo aproximadamente dura el juego *GT4*?
Alain García de Castro, vía e-mail.

1.- Ambos son grandísimos títulos, muy originales y de gran factura técnica; es casi imposible decidirse por uno solo de los dos. Si te gusta más la cultura japonesa que la occidental, prefieres la acción al sigilo y un buen argumento en un juego, hazte con *Metal Gear Solid 3*. Si quieres realismo, estrategia y táctica en un título de acción y un motor gráfico como nunca ha sido creado para PS2, no lo dudes y lánzate a por *Splinter Cell 3: Chaos Theory*.
2.- *Dragon Ball Z Budokai 3* supera todas las expectativas y gusta incluso a aficionados a la lucha que no sienten especial predilección por el manga y el *anime* de Akira Toriyama.
3.- Según las palabras de sus desarrolladores, el poseedor de *GT4* tardará tanto en completarlo como ellos han tardado en programarlo. Nadie sabe exactamente cuanto se tarda en completar el 100% del juego de Polyphony, pero te aseguro que es uno de los más longevos que se han creado para PlayStation 2.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a
ps2@grupozeta.es
poniendo como asunto
S.O.S.

PlayStation®2
Revista Oficial - España

CONCURSO

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

UbiSoft y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a conocer al espía más famoso de PlayStation 2, Sam Fisher, en su última aventura, Splinter Cell: Chaos Theory. Tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 19 de mayo para optar a un reloj y un juego Splinter Cell: Chaos Theory.



20 LOTES

JUEGO + RELOJ

¿Qué arma aparece por primera vez en la saga?

A) Cuchillo **B**) Escobilla **C**) Metralleta





CONCURSO «SPLINTER CELL C.T.»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **splinterps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: **splinterps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de mayo.

GPS NAUMAN SPORT TOOL R300

La democratización de los dispositivos GPS

CLAVES



■ ***FICHA TECNICA***

-Funcionalidades: Receptor GPS.Optimizado para correr, patinar, caminar (modelo R300), mide distancia, velocidad, altitud, velocidad media.
-Tiempo: Autonomía de 16 horas.
-Peso: 120 gramos. 79 x78 x 27 mm
-Hasta 50 memorias parciales, carcasas intercambiables

■ ***VALORACION***

Una ingenioso y ergonómico dispositivo GPS que permite llevar un control preciso sobre la actividad deportiva que se esté realizando al aire libre. Dependiendo del modelo se hará un especial énfasis en algunas funciones, como el altímetro para la escalada. No dispone de funciones «mapa», ni se pueden cargar rutas desde el ordenador, o almacenarlas, pero para las actividades al aire libre no siempre es necesario este tipo de seguimiento geográfico.

Hasta ahora, los dispositivos GPS eran complejos y voluminosos, haciendo casi imposible su uso en actividades deportivas. **NavMan** ha cambiado esta tendencia con su gama **Sport Tool**, combinando el uso de la tecnología GPS con un tamaño sumamente reducido y ligero para su aplicación en actividades deportivas al aire libre, tales como la carrera, el patinaje, el senderismo, el esquí o el *snowboard*, la escalada o simplemente el paseo sosegado. Gracias a la tecnología GPS es posible llevar un control muy preciso sobre la distancia, la velocidad, la altitud y las estadísticas de la actividad que se esté realizando. Eso sí, se requiere una correcta visibilidad de los satélites de la red GPS, lo cual dificulta su uso en el interior de las ciudades con edificios altos y aceras estrechas. Un dispositivo que puede llegar a convertirse en una auténtica adicción para los amantes de la vida activa y dinámica.



PVP-R: 149 € (modelo R300) PVP-R: 169 € (modelo A300) 159 € M300), 119 € (S300), 129 € (W300)

REPRODUCTOR DE AUDIO APPLE IPOD MINI (6 GB)

Apple retoca su gama de dispositivos iPOD

La competencia es muy dura en el mercado de los reproductores de música digital ,y como respuesta a los lanzamiento de otros fabricantes, **Apple** ha optado por ofrecer a los usuarios un modelo con 6 GB de capacidad de disco duro, que además ha visto incrementada notablemente la vida de las baterías, alcanzando ahora hasta 18 horas. La nueva capacidad de 6 GB, por su parte, supone un notable incremento frente a versiones anteriores sin que el tamaño aumente, conservando toda su manejabilidad y atractivo. Por supuesto, el **iPod Mini** y el *software*/tienda On-line *iTunes* siguen estando íntimamente unidos para ofrecer un servicio integral de acceso a prácticamente toda la música existente, al alcance de todos los bolsillos. Y sin olvidar los atractivos accesorios disponibles.

PVP-R: 249,01



CLAVES



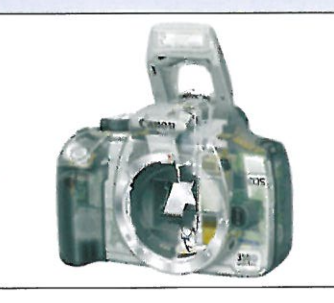
■ ***FICHA TECNICA***

-Capacidad: 6 GB (1.500 canciones). 102 gramos de peso. 9,1 x 5,1 x 1,3 cm. interfaz ergonómica táctil. 18 horas de autonomía (carga en 2 horas hasta el 80 % y totalmente en 4 horas).
-Software iTunes, pantalla de 1'67 pulgasdas, conectividad USB 2.0 ó Firewire.
-Disponible en cuatro colores, carcasa de aluminio anodizado

■ ***VALORACION***

Un paso más dentro de la evolución de la familia **iPod**, con un incremento en capacidad y en la autonomía de la batería, manteniendo todo el atractivo y calidad de sonido del iPod Mini tradicional. Además, ahora el iPod de 4 GB sólo cuesta 199 Euros.

CLAVES



http://www.canon.es

CANON EOS 350D

■ ***FICHA TECNICA***

-Sensor: 8 megapíxeles, tamaño APS
-Dimensiones de las imágenes: hasta 3456 x 2304 píxeles
-Almacenamiento: tarjetas Compact Flash
-Procesador de imagen: DIGIC II
-Tiempo de encendido: 0'2 segundos
-Enfoque: modo AI, un disparo, servo
-Programas: Auto, Programa AE, prioridad de apertura, prioridad de obturación, manual, profundidad de campo, retrato, paisaje, macro, deportes, retrato nocturno, flash apagado.
-ISO: 100, 200, 400, 800, 1600
-Dimensiones: 127 x 94 x 64 mm.
-Peso: 725 gramos (con baterías y objetivo EF-S 18-55)
-Baterías: Li-ION NB-2LH recargable
-Visor LCD: 1'8 pulgadas, 115.000 píxeles
-Panel LCD: trasero, retroiluminado.
-Objetivos: monturas EF-S y EF
-Visor óptico: Pentamirror
Balance de blancos: Auto, lus diurna, sombras, nublado, luz incandescente, fluorescente, flash, personalizable

■ ***VALORACION***

La **CANON EOS 350D** es una cámara ideal para usuarios que no desean invertir una cantidad de dinero exagerada en una cámara réflex digital, pero que al mismo tiempo desean tener un control total sobre el proceso creativo sin que las condiciones de luz sean un obstáculo, o las condiciones de la escena que se desea inmortalizar. Desde foto deportiva hasta paisajes, pasando por retratos, foto nocturna o eventos sociales, **EOS 350D** permitirá obtener imágenes de excelente calidad, con un precio comedido y al alcance de un elevado número de usuarios. la lente incluida en el *kit* no es la mejor del mundo, pero siempre se podrá ampliar el repertorio de objetivos a medida que se vaya progresando en el mundo de la fotografía.
El acabado es excelente, así como la ergonomía, con algunas limitaciones para usuarios profesionales, pero bien dimensionada para *amateur*.
Una digna sucesora de la **EOS 300D**.

PVP-R:
900 € (sólo el cuerpo)
PVP-R:
1.100 € (cuerpo EOS 350D más lente EF-S 18 - 55)

CÁMARA RÉFLEX DIGITAL CANON EOS 350D KIT

Una nueva forma de entender la fotografía digital gracias a las numerosas características semi-profesionales incluidas, con un precio sorprendente y al alcance de usuarios amateur

El modelo **EOS 350D** es el sucesor de la cámara **EOS 300D**, que ya supuso en el momento de su lanzamiento una auténtica revolución al ofrecer una cámara Réflex Digital (SLR Digital) por un precio similar al de cámaras digitales compactas de gama alta. En aquella ocasión, el acabado estaba un tanto alejado de lo que muchos esperarían, así como las características, algo por debajo de lo deseado. De todos modos, la **EOS 300D** supuso un éxito de ventas para **Canon**, hasta llegar al momento presente, cuando la **EOS 350D** toma el relevo.

LO TIENE... CASI TODO

En realidad, este «casi» cuesta trabajo defenderlo, pues para el público al que va dirigida esta cámara, poco más se puede pedir. Los profesionales, por regla general, preferirán un modelo superior, como la **EOS 20D**, por su durabilidad y características avanzadas. Pero los ***amateur*** y usuarios finales adeptos a la fotografía, difícilmente podrán encontrar un producto mejor en su segmento, a día de hoy. Incluso el tamaño se ha visto reducido notablemente frente a la **EOS 300D**, aunque no podrá competir con la mayoría de las cámaras digitales compactas.

LA FILOSOFÍA RÉFLEX DIGITAL

Acostumbrados a las cámaras compactas, el paso a un modelo réflex digital puede ser algo complicado en un primer momento. **EOS 350D** es más pesada que las cámaras compactas, pero a cambio se consigue una mayor estabilidad y firmeza a la hora de realizar fotos. Además, **EOS 350D** consta de un sistema de lentes intercambiables, con monturas compatibles con objetivos de **Canon**, tanto de Réflex tradicionales, como las nuevas especialmente diseñadas para las réflex digitales. Estas últimas, son más ligeras y compactas en lo que a construcción se refiere, y más baratas en general. De hecho, la lente que se incluye con el *kit* **EOS 350D** es de este tipo, con una distancia focal de 18 a 55 mm. (28'8 a 88 mm. en formato equivalente 35 mm.). Otra diferencia se encuentra en el momento de enfocar, pues la pantalla LCD de la parte trasera no se usa para realizar el encuadre, siendo necesario recurrir al visor óptico tradicional. La pantalla LCD sólo se usa para revisar las fotos realizadas y para configurar el modo de operación de la cámara a través de los menús correspondientes. De todos modos, las funciones de uso habitual se controlan directamente desde los botones dispuestos a tal fin en el propio cuerpo de **EOS 350D**. Además, la respuesta de la cámara es sumamente rápida y la calidad de las imágenes excepcional, incluso con condiciones de luz complicadas.









01. El flash incorporado es suficiente para realizar fotos nocturnas aunque no se trata de una solución profesional.
02. Los botones de acceso directo a funciones permiten manejar la cámara con agilidad a pesar de sus reducidas dimensiones.
03. La montura permite acoplar objetivos Canon EF y EF-S sin ningún problema.
04. Existen accesorios muy útiles para EOS 350D, como la empuñadura con capacidad para dos baterías e incluso pilas.

BREVES



AURICULARES BLUETOOTH DE CREATIVE

Creative será una de las primeras empresas que ofrezcan auriculares *Bluetooth* de calidad con el modelo **CB2530** conjuntamente con el dispositivo **CD2500** compatible con reproductores MP3 y teléfonos móviles. Una buena noticia y un paso necesario hacia la erradicación de los cables a la hora de disfrutar de la música. El precio, además, no es demasiado elevado, con 130 Euros de precio recomendado para el **CB2530** y de 100 Euros para el **CB2500**.



SAMSUNG SCH-V770 ANYCALL

EL v770 más que un teléfono móvil con cámara, es una cámara con un teléfono móvil acoplado en su parte trasera. Con 185 gramos y un tamaño no demasiado compacto, este móvil-cámara es el primero de su categoría en ofrecer 7 Megapíxeles de resolución y una óptica más allá de los simples diseños actuales. El *zoom* es óptico, sin ir más lejos. De momento sólo se comercializará en Corea.

AVERMEDIA AVERDUB-T USB 2.0

Una sintonizadora externa USB 2.0 para emisiones de Televisión Digital Terrestre

La Televisión Digital Terrestre cobra popularidad cada vez más y, a no mucho tardar, el número de cadenas emitiendo en este formato aumentará. Así, el **AVerMedia DVB-T USB 2.0** es un dispositivo de bolsillo que incluye una antena portátil con la que se podrán recibir las señales de TDT sin demasiadas dificultades en zonas urbanas.

PVP-R: 109€



SONY PSYC NETWORK WALKMAN DIGITAL MUSIC PLAYERNW-E107

Música con estilo y excelente movilidad gracias a sus escasos 30 gramos de peso

Un Gigabyte de capacidad y hasta 70 horas de autonomía con una batería AAA son dos de los argumentos de más peso por este reproductor MP3/ATRAC de **Sony**. Su atractivo y redondeado diseño, junto con la pantalla LCD retroiluminada son otras buenas razones para inclinarse por esta opción para llevarse la música a todas partes, sin olvidar que su precio que es sumamente razonable.



PVP-R: 169 €

CÁMARA DE VÍDEO DV CANON DM-MV850I

La grabación en vídeo está a la orden del día, con cámaras cada vez mejores con precios progresivamente más reducidos. La **Canon MV850i** es un buen ejemplo, combinando un completo elenco de características y componentes de gran calidad, con un precio que, si bien no es el más reducido del mercado, sí está al alcance de muchos usuarios que desean ir un poco más allá de las funcionalidades básicas. Con un *zoom* óptico de hasta 22 aumentos, y la posibilidad de grabar vídeo en la cámara desde el ordenador una vez realizada la edición de las tomas, sin olvidar el completo modo manual para generar efectos digitales directamente durante la grabación, o el modo súper noche para realizar tomas en la oscuridad. Esta cámara se presenta como una de las más completas del mercado en su categoría. Dispone de estabilizador de imagen para compensar su elevado *zoom*, así como modo foto con resolución XGA.

PVP-R : 672€



PROYECTOR VIEWSONIC PJ562

Un proyector ligero pero con unas excepcionales características

Con un peso que apenas llega a los dos kilos y medio y un brillo de 2000 lúmens, este proyector de **ViewSonic** es ideal para llevar a cualquier parte. Además, integra todas las entradas de vídeo necesarias para conectar hasta dos ordenadores, así como otras fuentes externas fácilmente combinables para ver todo tipo de películas, imágenes y contenidos multimedia. La resolución de este proyector es de 1.024 x 768 puntos.

PVP-R: 1.903€

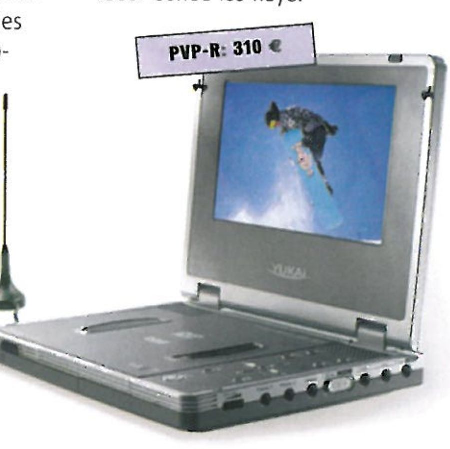


SPEED2 DTV 407 DE YUKAI

Sintonizador digital terrestre y reproductor de vídeo multiformato, todo en uno

Este reproductor portátil de menos de 900 gramos, con una pantalla TFT de 7 pulgadas es capaz de reproducir formatos tales como DVD+R/RW/DVD-R/RW, CD-R/RW, (S)VCD, CD **Kodak Picture** y JPEG, al tiempo que sintoniza las señales procedentes de las emisiones de televisión digital terrestre, con una calidad y una robustez muy superior a las de la televisión convencional. Un producto original e innovador donde los haya.

PVP-R: 310 €



¡Tu única salida es ser más listo que tu enemigo!

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY

DESCÁRGATE

¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!



Si eres de Amena envía el mensaje AMENA al 222 y entra en Videojuegos.

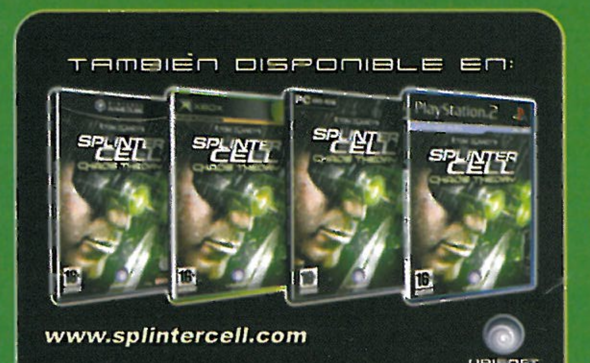
▸ www.amena.com/videojuegos

Podrás encontrar Splinter Cell y Splinter Cell Extended Ops.
a 1,5 € dentro de la opción Precio Especial.

Splinter Cell Pandora Tomorrow
lo encontrarás a 3 € en la opción Superéxitos

(2) LISTA DE MÓVILES COMPATIBLES
Nokia: Nokia 3510i, Nokia 3100, Nokia 3200, Nokia 3300, Nokia 5100, Nokia 6100,Nokia 66100, Nokia 6800, Nokia 7210, Nokia 7250, Nokia 7250i, Nokia 6610i, Nokia 6230, Nokia 6820, Nokia 3650, Nokia 7650, Nokia 6600, Nokia 6630 **Motorola:** V300, V500, V525, V600, V180, V220, C650, V3 **Samsung:** E700 **Sony Ericsson:** T630, K700, Z600, Z1010 **Siemens:** M55, C65,CX65, S65, M65

amena
auna
TU LIBERTAD.



Más juegos de calidad en:



www.gameloft.com





Pulsera en piel negra retro con una placa de acero inoxidable sujeta con aros de piel y remaches de acero, de Fossil para él.

Guantes de boxeo unisex en cuero blanco y ajuste de muñeca elástico, de BOSS Green.

Bolsa de materiales resistentes y ligeros con un amplio número de compartimentos, de Delsey P'Leisure.

PUÑOS DE ACERO

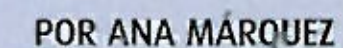
Técnico y sofisticado, el boxeo ya no está reñido con la elegancia y el buen gusto ya que su look está en pleno apogeo. Incluso las herramientas más importantes de este deporte han sido tomadas por firmas como BOSS Green para crear unos guantes bonitos, cómodos y resistentes para los boxeadores más sibaritas. Asimismo, las casas de joyas han tomado esta peculiar estética para sus modelos de próxima colección otorgando a sus productos fuerza y energía.

ESPECIA

Mucha disciplina, concentración absoluta y enérgica actitud. Son las tres reglas del ring que las primeras marcas han tomado prestadas para crear sus prendas más transgresoras

DEPORTE DEL SÉPTIMO ARTE

El boxeo siempre ha sido una disciplina de afición minoritaria y películas como Million Dollar Baby y juegos como Fight Night Round 2 han hecho que este deporte sea tenido en cuenta en muchos aspectos de la vida: moda, práctica deportiva (en sus diferentes derivados) y una actitud luchadora ante los devenires cotidianos. Así, mientras que el largometraje de Eastwood nos muestra el lado humano del boxeo, el videojuego de EA Sports nos enseña las reglas, las técnicas y el duro entrenamiento de un boxeador para salir victorioso del cuadrilátero.



MODA

Tendencias de última generación

L'BOXEO

Top de tirantes anchos de algodón y escote redondo, de Levi's para ella.

Sudadera con capucha y cierre de cremallera, de Umbro para él.

VISTE COMO UN LUCHADOR

Películas extranjeras oscarizadas o nacionales (como la próxima de Natalia Verbeke y Daniel Guzmán, A Golpes), y juegos como Fight Night Round 2 nos demuestran que en el boxeo también se cuida la vestimenta. De hecho, numerosas firmas se han inspirado en este deporte minoritario para sacar shorts, bermudas y camisetas con espíritu boxeador.

Mini shorts con cinturilla para cinturón y cierre de cremallera, de Adidas para ella.

PISANDO FUERTE

La fiebre del boxeo llega incluso hasta el calzado. Tanto firmas deportivas como para otras actividades se han apuntado a esta moda, creando diseños tan sugerentes como los que os mostramos. Unos muy técnicos y otros de estética muy boxing, y siempre con materiales que potencian el rendimiento del que las lleva puestas.

Botas con cámara de aire y refuerzos en talón y tobillo, de Nikewomen para ella.

Zapatillas en cuero rojo de diseño inspirado en las de boxeo, de Clarks para él.

Bañador tipo bermudas con cruzado de cordones en la cintura para una mayor sujeción, de Pull and Bear para él.

Adidas_1

Adidas crea las primeras zapatillas inteligentes capaz de adaptar la dureza de la suela al tipo de firme sobre el que se está corriendo ya que las Adidas_1 llevan incorporadas un sensor que detecta si la amortiguación es blanda o dura. Con estas zapatillas di adiós a la abrasión.

Kipling en Madrid

Una visita obligada si quieres estar a la última en complementos... Bolsos de todos los colores y todas las formas imaginables. La selectiva firma belga del «mono» abre su primera tienda en pleno centro de la capital (C/Serrano 59, 61).





Umbro

La Selección inglesa de Fútbol ya tiene nueva equipación para los dos próximos años. Pensado para un mayor rendimiento en el terreno de juego, Umbro ha utilizado la tecnología «X-Static» de fibras de plata para regular la temperatura del cuerpo. Asimismo, en junio, la firma dará a conocer la equpación femenina.



Dicen los habitantes de Hong Kong que su ciudad es una de las más seguras del mundo. Incluso por la noche es posible caminar solo por las calles



GRAN TURISMO 4

Hong Kong representa uno de los trazados urbanos que recrea *GT4*. Si te ha gustado la experiencia virtual y te atrae la cultura asiática, reserva un lugar en tu agenda y programa un viaje a esta antigua colonia británica.

HONG

Bullicio, tranquilidad, museos, tiendas, playa, modernidad y tradición... Aquí todo es posible

Dicen los expertos viajeros que cuesta varios días aclimatarse al frenético ritmo que se respira en Hong Kong, pero si estás acostumbrado a moverte por las calles de este paraíso asiático gracias a *GT4*, partes con ventaja. Eso sí, si quieres adentrarte en su cultura, te recomendamos que dejes tu veloz auto aparcado, ese que manejas a la perfección con el mando de tu **PlayStation 2**. Y es que Hong Kong dispone de una amplia y efectiva red de transporte público.

Si has decidido pasar unas vacaciones en Hong Kong, no vas a tener muy difícil encontrar un alojamiento a tu medida. Hay hoteles, hostales y pensiones para todos los bolsillos y en todos los ambientes posibles, desde el bullicio de la ciudad a la tranquilidad de las islas.

HONG KONG ES EL PRINCIPAL ACCESO A CHINA Y A LA MAYOR PARTE DE ASIA ORIENTAL

Hong Kong es un destino para todo el año, no obstante, la época favorita por los turistas es entre mediados de septiembre y finales de febrero, cuando el clima es más suave. Si sabes inglés, apenas tendrás problemas para comunicarte porque su uso está muy extendido. Además, todas las indicaciones están escritas en inglés y en chino. Como 1.098 kilómetros cuadrados es demasiada superficie para abarcar, desde **PlayStation 2 Revista Oficial**, te proponemos una serie de lugares de obligada visita.

No obstante, las oficinas de turismo podrán orientarte también en función del tiempo del que dispongas y de tus preferencias.

La imponente isla de Hong Kong con su frenético ritmo de vida sorprende por su altura, su superpoblación y por constituir casi una enciclopedia del funcionamiento del capitalismo. Los turistas que, cansados del ajetreo de sus ciudades de origen quieren algo más tranquilo, eligen *Aberdeen*, ubicada en la costa meridional. No dejes de pasarte por sus famosos restaurantes flotantes ni de contemplar las llamativas barcas de pesca que sirven de

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú

KONG

DÓNDE ALOJARSE

Al ser Hong Kong una ciudad compacta, elijas la zona que elijas para alojarte, nunca estarás demasiado lejos de las zonas de compras o de las áreas turísticas. Junto a los hoteles ubicados en el corazón de la ciudad destacan los establecimientos estilo centro vacacional en la zona de Nuevos Territorios. Si te alojas en este punto, tu estancia será más tranquila y gracias al transporte público no te será difícil llegar en poco tiempo al centro.





Los visitantes de Hong Kong podrán disfrutar de multitud de eventos al aire libre



residencia a los hombres de mar. A la hora de darte un baño, elige la Bahía del Rechazo, al Sur de la isla. *Tim Sha Tsui*, en la península de Kowloon se ha configurado como uno de los puntos turísticos más apreciados. Entre sus restaurantes, hoteles y comercios, se ubican el Centro Cultural de Hong Kong, el Museo del Espacio y el Museo de la Historia.

No tienes ningún argumento para dejar de subir al Pico Victoria. Ubicado a 552 metros sobre el nivel del mar, ofrece magníficas vistas de los rascacielos y del puerto Victoria. De noche, toda la zona se convierte

SI QUIERES PLAYA Y SOL ACÉRCATE A LA PINTORESCA ZONA DE REPULSE BAY











Con unas notas de distinción frente a la gastronomía oriental, la comida de Hong Kong es variada

BUEN PROVECHO

Hong Kong ofrece multitud de ofertas para los amantes de la buena cocina. Los restaurantes más afamados suelen ubicarse en los grandes hoteles y centros comerciales.
Como norma general, los establecimientos de comida suelen especializarse en platos cantoneses, Chi Chow, Hunan, Szechuan, Pekin, Shanghai o en gastronomía china vegetariana.

LOS AMANTES DE LAS COMPRAS DEBEN VISITAR EL MERCADILLO DE STANLEY



COSTUMBRES

La mayoría de restaurantes de Hong Kong cobran el 10% de servicio. Pese a ello, es frecuente dejar propina a los camareros. En los establecimientos que no cobran servicio, se suele dejar una propina del 10%. No obstante, es siempre de carácter voluntario.



en un deslumbrante espectáculo de luces.
A los más pequeños no les resultará indiferente una visita al *Ocean Park*, uno de los parques más grandes del continente asiático. Su acuario de arrecifes, sus pandas gigantes y sus montañas rusas, son los ingredientes perfectos para proporcionar una jornada muy divertida. Asimismo, los mercadillos de Hong Kong son uno de sus principales atractivos, tanto para los oriundos como para los extranjeros. En el Mercado de Señoras de *Mong Kok* puedes encontrar artículos de moda a precios muy asequibles y en *Yau Ma Tei*, el mercadillo nocturno de *Temple Street*, hallarás una amplia galería de artículos que van desde camisetas a aparatos electrónicos. No menos impresionantes son los mercadillos de *souvenirs*, pájaros y flores. El Mercadillo de *Stanley Market* merece una mención especial. Está concebido como el paraíso para los aficionados a rascarse el bolsillo. Entre sus atractivos puestos y tiendas se intercalan restaurantes de diseño.
Si has pensado viajar en los próximos meses, te recordamos que en junio se celebra la **Tuen Ng**, la fiesta del Barco Dragón, en la que los actos centrales son las regatas de barcos dragón.
El festival de Arte Asiático, es un evento que goza de gran fama a nivel internacional y suele tener lugar durante los meses de octubre o noviembre.
Más información en www.discoverhongkong.com



Su superficie de 1.098 Kilómetros cuadrados está poblada por cerca de siete millones de habitantes, el 95% chinos

POR I.G.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Mucho guap@, padre de familia en apuros y algo de miedo

MR. AND MRS. SMITH

Antes de que empiece el verano, Brad Pitt y Angelina Jolie harán saltar chispas de las pantallas gracias a la mezcla de acción y sensualidad de cuerpos 10.

www.mrandmrssmithmovie.com



RED EYE

Wes Craven vuelve con una de miedo en la que la historia (¡oh, sorpresa!) no ocurre en el típico instituto de pueblo medio americano.

www.redeye-themovie.com



THE ISLAND

Advertencia: Los que quieran ser «sorprendidos», abstenerse de ver el inquietante tráiler de este filme, con Ewan McGregor y Scarlett Johansson.

www.theisland-themovie.com



THE WEATHER MAN

Los hombres del tiempo también sufren. Eso nos demostrarán Nicolas Cage y Michael Caine, en lo que parece ser una «tragicomedia» sin desperdicio.

www.weathermanmovie.com







Las voces de Halle Berry y Ewan McGregor son en castellano las de Alejo Sauras y Elsa Pataky...

POR ISABEL GARRIDO

TÍTULO ORIGINAL: ROBOTS
DIRECTOR: CHRIS WEDGE
GUIÓN: LOWELL GANZ, BABALOO MANDEL JAMES HERZFIELD Y JOHN HAMBURG
REPARTO: PELÍCULA DE ANIMACIÓN
GÉNERO: DIBUJOS ANIMADOS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX

ROBOTS

El fascinante encanto de un mundo de chatarra

La cuestión planteada por Isaac Asimov y Philip K. Dick, sobre si una máquina puede desarrollar sentimientos humanos, queda zanjada gracias a estos «robots», primos hermanos de los animales de *Ice Age*. Los robots nacen, crecen, se reproducen (más o menos) y pueden terminar siendo chatarra. Lástima que el argumento central desemboque descaradamente en el topicazo del sueño americano. Pero entre medias hay un sinfín de guiños más adultos y menos ingenuos, y una puesta en escena en la que los engranajes están perfectamente ensamblados para que la película funcione con precisión.

LA INTÉRPRETE

Sydney Pollack consigue rodar en la ONU...

No es que le hayan dejado campar a sus anchas, pero uno de los alicientes de esta película es que al equipo de Pollack se le ha permitido, por primera vez, rodar en lugares de la ONU hasta ahora nunca vistos por cámara de cine alguna. En ese escenario surge un elegante e inteligente *thriller* con tintes políticos y diplomáticos: Nicole Kidman es una intérprete de la ONU que escucha algo que hará que su vida corra serio peligro...

TÍTULO ORIGINAL: THE INTERPRETER
DIRECTOR: SYDNEY POLLACK
GUIÓN: CHARLES RANDOLPH, SCOUT FRANK, STEVEN ZAILLIAN. BASADO EN UNA HISTORIA DE MARTIN STELLMAN, BRIAN WARD
REPARTO: NICOLE KIDMAN, SEAN PENN, CATHERINE KEENER, YVAN ATTAL, JESPER CHRISTENSEN, EARL CAMERON Y SYDNEY POLLACK
GÉNERO: THRILLER/SUSPENSE
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UNITED INTERNACIONAL PICTURES

Nicole Kidman comparte plano con el siempre polémico, Sean Penn

EL SITE DEL MES

http://www.sonypictures.com/movies/triplex2/

POR I.G.

XXX: State Of The Union

Ice Cube es el nuevo agente XXX

Dejando aparte los típicos rumores sobre por qué no aparece Vin Diesel en la nueva entrega de *XXX*, hablemos de sus puntos fuertes. Repite Samuel L. Jackson que ahora reclutará a Ice Cube. *El Lado Oscuro* llega con Willem Dafoe y dirige Lee Tamahori, responsable del vertiginoso 007 de *Muere Otro Día*. Se intuye mucha acción «explosiva».





CINE

Lo mejor de la cartelera

Emily Vancamp (Everwood) interpreta a la típica adolescente yanqui

Naomi Watts y David Dorfman vuelven a ser las víctimas de esta historia «japonesa» de fantasmas

TÍTULO ORIGINAL: THE RING 2
DIRECTOR: HIDEO NAKATA
GUIÓN: EHREN KRUGER
REPARTO: NAOMI WATTS, SIMON BAKER, DAVID DORFMAN, ELIZABETH PERKINS, SISSY SPACEK, GARY COLE, EMILY VANCAMP, KELLY STABLES.
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UNITED INTERNACIONAL PICTURES

the ring 2

POR ISABEL GARRIDO

LA SEÑAL 2

La famosa cinta de VHS pierde protagonismo en una segunda parte que logra no repetirse

Si hacemos un poco de memoria sabemos que es más que complicado en cine, y más en el género del terror, hacer segundas partes que merezcan la pena (baste con nombrar *El Exorcista, Poltergeist* o, más recientemente, *Scream*). Una vez que salta la historia original, las segundas y terceras partes se repiten, reincidiendo sobre los mismos temas y efectos, y hacen que el espectador termine abriendo la boca de aburrimiento o de sueño. El equipo de *The Ring 2* ha puesto toda la carne en el asador para hacer una secuela que «pique» la curiosidad del público. Para mantener ese estilo austero de suspense y terror que huye de la casquería más efectista, fichan al director Hideo Nakata, que ya se encargó de adaptar el primer y original *The Ring* japonés. El resultado es que el corazón se nos encoje en más de una ocasión sin recurrir de nuevo a las rayas de la cinta de VHS de la primera parte. Repiten como protagonista Naomi Watts y David Dorfman, y rescatan como secundaria a Sissy Spacek, que aterró a todos, en 1976, como Carrie.



ACTORES INTERNACIONALES...

... para un «tesoro nacional». Al rutilante sobrino de Francis Ford Coppola (Nicolas Cage) se le unen como secundarios de lujo el canadiense y reputado Christopher Plummer (que dio vida a Aristóteles en el *Alejandro* de Stone) y el británico Sean Bean (recuperado para el cine hollywoodiense en *El Señor De Los Anillos* como Boromir). Además, «la chica» de la película es la modelo alemana Diane Kruger, que fue la Elena de Troya conquistada por Orlando Bloom.





Jon Voight interpreta al sufrido padre de Benjamin Franklin Gates (Nicolas Cage)

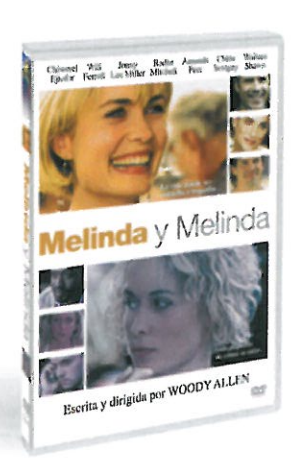




Por Bruno Sol

MELINDA Y MELINDA

El genial Woody Allen nos ofrece dos visiones de una misma historia



DIRECTOR: WOODY ALLEN
REPARTO: RADHA MITCHELL, WILL FERREL, CHOE SEVIGNY,
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS MONO
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: 19.99 €

¿Drama o comedia? La última película de Woody Allen deambula con gran habilidad entre ambos géneros para contar la historia de Melinda desde las dos perspectivas, cómica y dramática, a partir de personajes, situaciones y escenarios comunes. La australiana Radha Mitchell sale airosa del reto de interpretar dos registros antagónicos de un mismo personaje, respaldada por unos fantásticos secundarios: Cloë Sevigny, Amanda Peet, Johnny Lee Miller y Chiwetel Ejiofor. Entre todos ellos destaca Will Ferrel, como el clásico héroe patoso del cine de Allen.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Al igual que las anteriores películas de Allen para el sello **Fox**, ésta no incluye ningún extra.

VALORACIÓN: 4/5

A pesar de la total ausencia de contenidos extra (algo tristemente habitual para los *fans* del director neoyorquino), ***Melinda y Melinda*** es con mucho la mejor película de Woody Allen desde *Desmontando A Harry*, particularmente las secuencias cómicas donde el maestro Allen vuelve a demostrar todo su talento para el diálogo.

DVD VÍDEO

El mejor cine para disfrutar en casa

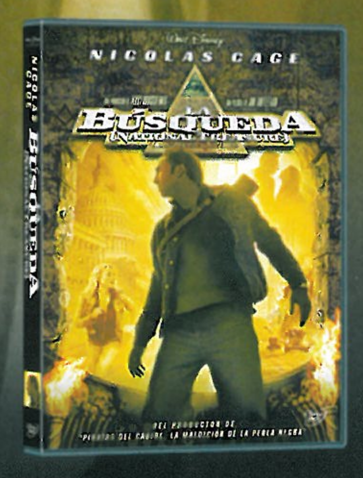




LA BÚSQUEDA

Cóctel de Templarios, patriotismo yanqui y mucha acción

Por Isabel Garrido



DIRECTOR:
JON TURTELTAUB
REPARTO: NICOLAS CAGE, DIANE KRUGER, JUSTIN BARTHA, SEAN BEAN, JON VOIGHT, CHRISTOPHER PLUMMER, DAVID DAYAN FISHES, STEWART FINLAY-MCLENNA Y HARVEY KEITEL
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: THE WALT DISNEY COMPANY
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: INGLÉS Y CASTELLANO; INGLÉS PARA SORDOS
P.V.P.: 21,95 EUROS €

El nuevo Rey Midas del mercado audiovisual estadounidense, Jerry Bruckheimer, invierte en una película que trata de arropar su acción con un halo de cultura histórica internacional que (¡lo que nos faltaba ya!) es puesta a buen recaudo gracias a los padres de la patria yanqui. Pero no deberíamos ser demasiado duros porque ya sabemos «las exigencias del guión» cuando una película quiere amortizarse con el público de EE.UU. Su título original *National Treasure* (textualmente «Tesoro Nacional», no hacen falta comentarios), pasa a llamarse ***La Búsqueda*** en España, «buscando» entretener (lo consigue) a base de enigmas, acción y esos típicos «puntillos» de humor que tan populares hizo Indiana Jones. De hecho Benjamín Franklin Gates (N. Cage) emula en muchos aspectos al héroe creado por George Lucas, incluido el quedarse con la chica y un padre (Jon Voight) al que no termina de enorgullecer.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Las películas de aventuras siempre son propicias a un buen puñado de extras, si se sabe aprovechar (como es el caso que nos ocupa) el material de rodaje: *Making Of*, escenas eliminadas, final alternativo, reportajes sobre buscadores de tesoros y templarios, curiosidades sobre la producción y alguna cosilla más que siempre es de agradecer.

VALORACIÓN: 5/5

Ciertamente no estamos ante un peliculón de esos que nos vaya a hacer llorar de emoción o reír hasta desternillarnos, pero sí que tiene su mérito como una película de aventuras que cumple su cometido de mantener intrigado al espectador. Esta aventura bien desenvuelta que termina del mejor modo posible para el público americano más típico (final cerrado, cerradísimo) ha contado con un reparto que sirve por sí solo de reclamo: Nicolas Cage, Jon Voight, Harvey Keitel, Sean Bean, Christopher Plummer y Diane Kruger. A eso, se le suma en DVD unos extras francamente buenos para apreciar aspectos como el montaje y la edición cinematográfica.

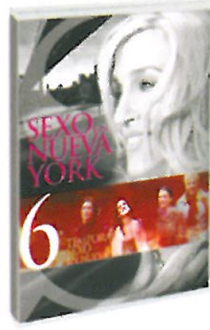




El desenlace de una de las mejores series de la televisión ya está disponible en 5 DVD con inexistentes extras...

por B.S.

SEXO EN NUEVA YORK 6ª TEMP.



DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: SARAH JESSICA PARKER, KIM CATTRALL, KRISTIN DAVIS, CYNTHIA NIXON, CHRIS NOTH, JASON LEWIS, EVAN HANDLER
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 5 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN SURROUND)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO

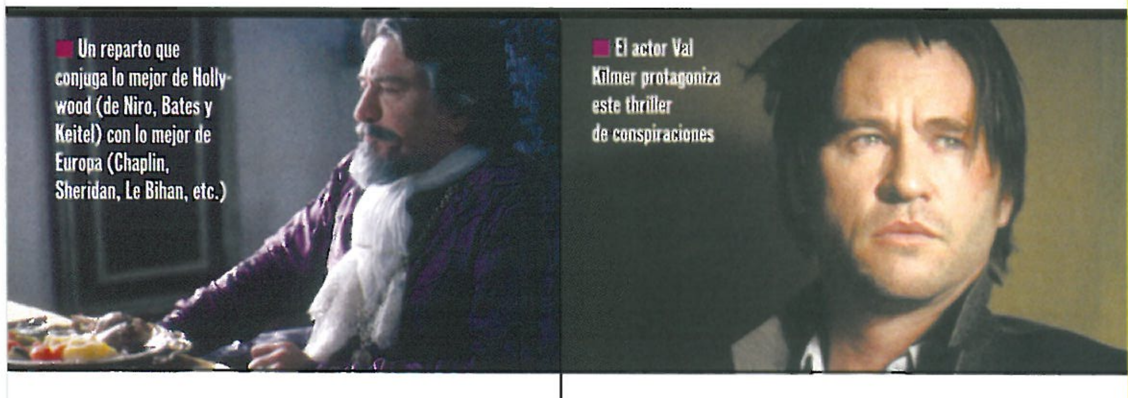
PRECIO: 35,99 €

Las aventuras de Carrie en la Gran Manzana llegan a su fin

Hasta ahora, sólo los abonados de Canal+ habían tenido ocasión de ver el desenlace de una de las mejores series de TV de las últimas décadas. Los divertidos guiones de esta sexta temporada, recopilada en cinco DVD, mantienen el altísimo nivel de calidad alcanzado en el quinto año.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
Mientras que la edición *Zona 1* (editada en dos entregas) incluía extras tan interesantes como tres finales alternativos, esta edición *Zona 2* no ofrece nada.

VALORACIÓN: 4/5
HBO dio carpetazo a una de sus joyas televisivas de la mejor forma, a lo grande, con un episodio final sencillamente magistral. La echaremos de menos.



Un reparto que conjuga lo mejor de Hollywood (de Niro, Bates y Keitel) con lo mejor de Europa (Chaplin, Sheridan, Le Bihan, etc.)

El actor Val Kilmer protagoniza este thriller de conspiraciones

por I.G.

EL PUENTE DE SAN LUIS REY



DIRECTOR: MARY MCGUCKIAN
REPARTO: F. MURRAY ABRAHAM, KATHY BATES, GABRIEL BYRNE, GERALDINE CHAPLIN, ROBERT DE NIRO, HARVEY KEITEL, ETC.
GÉNERO: DRAMA HISTÓRICO
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO, ESPAÑA, FRANCIA
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO (5.1) E INGLÉS (ESTÉREO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 19,95 €

Una película coral e histórica que junta a un puñado de buenos talentos interpretativos al servicio de una historia tan bien recreada como diluida a medida que van pasando los minutos. El final algo aturullado y precipitado.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5
Filmografías de actores, ficha técnica, premios (como el Goya para la encargada del diseño de vestuario, Ivonne Blake), *Making Of*, entrevistas y tráilers.

VALORACIÓN: 3/5
Ambientación e interpretación subordinan el argumento.

por I.G.

BLIND HORIZON



DIRECTOR:MICHAEL HAUSSMAN
REPARTO: VAL KILMER, NEVE CAMPBELL, SAM SHEPARD, FAYE DUNAWAY, AMY SMART
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO
SUBTÍTULOS: -

P.V.P.: 20 €

Interesante *thriller* que se desarolla de manera más que solvente a lo largo de su metraje. Junto a la estrella Kilmer destaca como secundaria la ex-Bonnie (de «ella» y Clyde) Faye Dunaway.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: -/5
Sinceramente, este árido aspecto resta puntos al producto.

VALORACIÓN: 2/5
Esta edición no ofrece más que un viejo VHS (a excepción de que ocupa menos espacio por ser una copia digital), ni siquiera tiene subtítulos o V.O.

NOTICIAS por Bruno Sol

ZONA-1

James Cameron desveló un verdadero bombazo en una multitudinaria rueda de prensa en Hollywood

TITANIC TENDRÁ DOS EDICIONES ESPECIALES

Quienes criticaron la parquedad en extras del DVD de *Titanic* que comiencen a ahorrar... James Cameron prepara dos ediciones, una en la que podrás elegir entre una edición de 2 DVD y otra más especial con 4 DVD, ambas con sonido *Dolby Digital* 6.1 y 58 minutos de metraje adicional con efectos especiales ya terminados (al estilo de *StarWars*). De momento sólo se ha anunciado en *Zona 1* (EE.UU.), pero se espera su lanzamiento para el mercado europeo para este mismo año.



NOTICIAS

ZONA-2

La Fox sigue explotando al máximo el filón comercial de la saga Depredador

DEPREDADOR 2 ED. COLECCIONISTA

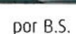
Vapuleada en su momento por la crítica, *Depredador 2* no ha parado de ganar prestigio y seguidores desde su estreno en 1990. El talento de su director, Stephen Hopkins (quien años más tarde firmaría *Los Demonios De La Noche*) logró hacernos olvidar la ausencia de Arnold Schwarzenegger con un filme rebosante de acción en el que ya se insinuaba un antiguo encontronazo entre *aliens* y *predators*. **20th Century Fox** lanzará el 4 de mayo una edición especial de 2 DVD, con audio en castellano 5.1 DTS y acompañado de numerosos extras, al precio de 12,99 Euros. El complemento perfecto a la fantástica edición DVD coleccionista del primer *Depredador*.







Rumores De Guerra es una nueva muestra del auge que está experimentando el género documental



por B.S.



EL SECRETO DE VIVIR



De los pocos clásicos de Frank Capra que faltaban por ver en DVD, y uno de los más arriesgados a nivel ideológico. Tras heredar un montón de millones, Longfellow Deeds (Gary Cooper) decide repartir el dinero entre los pobres que ha dejado la Gran Depresión. Una idea demasiado audaz que le valdrá ser juzgado por locura.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: -/5

Columbia aún no nos ha facilitado la lista de extras.

VALORACIÓN: 3/5

El cine de Capra no sólo emociona y divierte, nos hace mejores seres humanos. Este largo debería ser de visión obligada.

DIRECTOR: FRANK CAPRA
REPARTO: GARY COOPER, JEAN ARTHUR, GEORGE BANCROFT, LIONEL STANDER
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS (TODOS EN MONO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, HOLANDÉS, INGLÉS, ITALIANO...
P.V.P.: 15 €

por B.S.



DOS SUPER-POLICÍAS EN MIAMI

Dos Superpolicías En Miami es una de las peores películas del entrañable dúo Terence Hill/Bud Spencer. Entonces, ¿por qué nos alegramos tanto del lanzamiento de esta película? Pues porque podría ser el principio de la esperada aparición en DVD de comedias míticas como *Par Impar* o *Le Llamaban Trinidad*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Nada. *Niente. Nothing.*

VALORACIÓN: 2/5

Como película es horrible, pero es que además la calidad de imagen y sonido se asemeja a la de un VHS. Eso sí, no tendrás que rebobinarla tras verla.

DIRECTOR: BRUNO CORBUCCI
REPARTO: TERENCE HILL, BUD SPENCER
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: ITALIA/EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, FRANCÉS, ALEMAN (TODOS EN MONO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN...
P.V.P.: 15€

por B.S.



RUMORES DE GUERRA

Soberbio documental en el que, a lo largo de once lecciones magistrales, Robert McNamara (antiguo Secretario de Defensa de EE.UU.) hace un repaso de su implicación en algunos de los momentos más determinantes de la historia del siglo XX: el final de la IIGM, la crisis de los misiles de Cuba y la guerra de Vietnam.

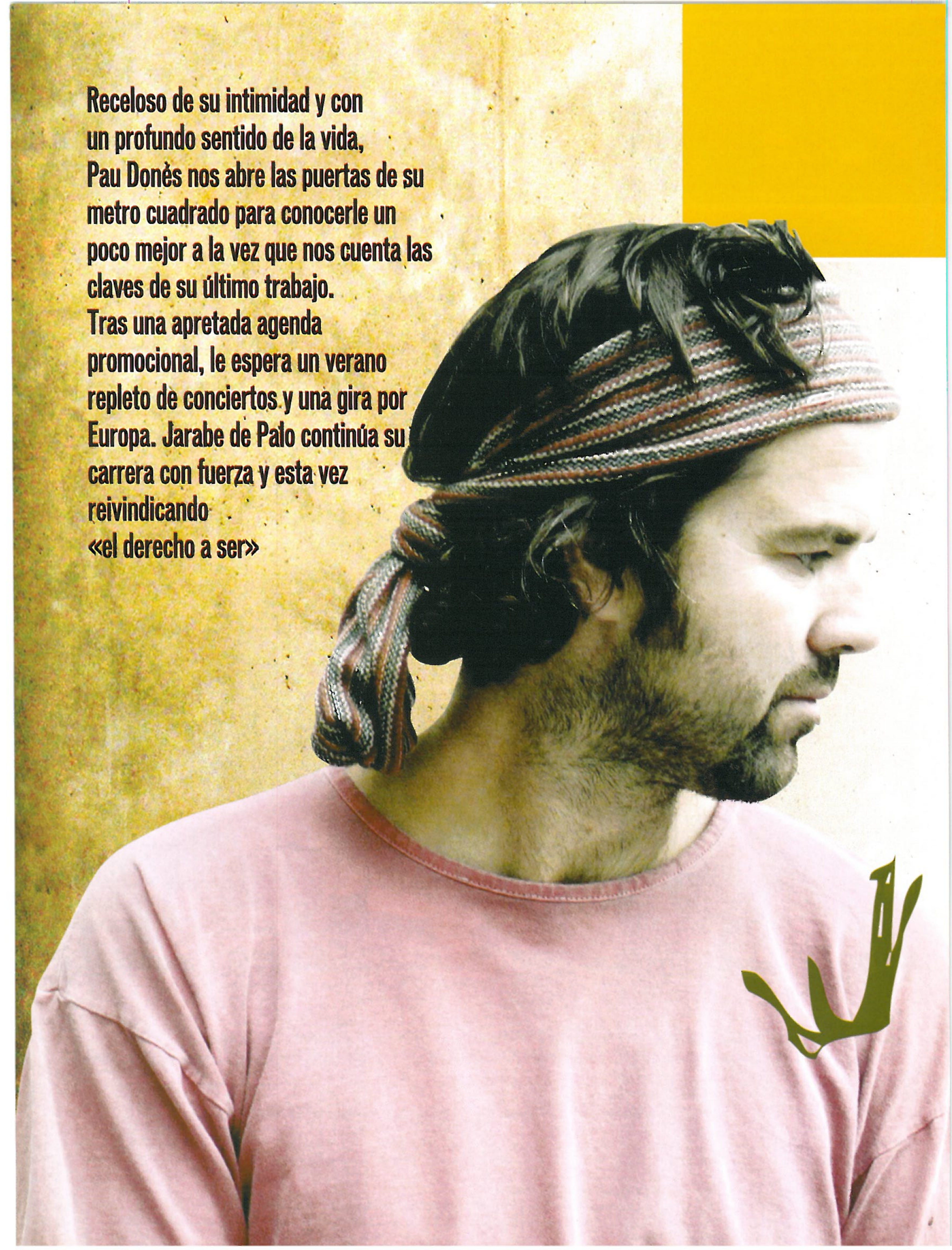
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

24 escenas eliminadas. Tráilers.

VALORACIÓN: 4/5

Ganador del Oscar 2003 al Mejor Documental, ***Rumores De Guerra*** ayuda a comprender mejor los volátiles años de la Guerra Fría y lo cerca que estuvimos de asistir a un holocausto nuclear. Magistral.

DIRECTOR: ERROL MORRIS.
REPARTO: ROBERT. S. MCNAMARA.
GÉNERO: DOCUMENTAL.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS 5.1.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS...
P.V.P.: 15 €



Receloso de su intimidad y con un profundo sentido de la vida, Pau Donés nos abre las puertas de su metro cuadrado para conocerle un poco mejor a la vez que nos cuenta las claves de su último trabajo. Tras una apretada agenda promocional, le espera un verano repleto de conciertos y una gira por Europa. Jarabe de Palo continúa su carrera con fuerza y esta vez reivindicando «el derecho a ser»

POR ANA MÁRQUEZ

De la alegría de *Bonito* a la reivindicación de *Un Metro Cuadrado*... ¿A qué se debe esa evolución?

En realidad se trata de una «mini-evolución», porque aunque *Bonito* es un álbum que te alegra nada más escuchar las primeras notas, en el fondo también guarda ciertos mensajes reivindicativos al igual que *Un Metro Cuadrado*. La diferencia es que en este último trabajo la reivindicación va por delante... Es una colección de buenas canciones con un claro mensaje positivo que reivindican el derecho a ser.

Entonces, ¿la clave del derecho a ser se halla en «un metro cuadrado»?

Claro, es el espacio que toda persona debe salvaguardar para poder vivir su vida y a la vez ser respetado en un mundo que cada vez tiende a ser más global. Por ese mismo motivo *Un Metro Cuadrado* también es un disco positivo ya que reivindica ese pequeño espacio para crear tu mundo particular donde poder ser persona.

¿De qué suele hablar Jarabe De Palo?

De todas aquellas cosas que me afectan... Mi fuente de inspiración es la vida en general. Un ejercicio contemplativo de la que extraes cosas que te gustan más y otras menos, y me aprovecho de la música para hablar de todo ello. Sinceramente, me siento orgulloso de poder hacerlo.

Si todos respetáramos ese Metro Cuadrado , ¿cómo crees que sería la vida?

Por lo menos viviríamos mejor y estaríamos más tranquilos con nosotros mismos. Ten en cuenta que desde que nos levantamos hasta que nos vamos a la cama nos están diciendo lo que tenemos que hacer, lo que no, cómo tenemos que comportarnos, como tenemos que vestirnos, lo que debemos comer... Llega un momento que no sabes bien qué hacer y ni realmente quién eres.

¿Y cómo se consigue ese Metro Cuadrado?

Pues haciendo poco caso de lo que te dicen... En todo caso escuchar y hacer caso sólo del pálpito de cada uno.

¿De los once temas que has incluido en *Un Metro Cuadrado*, qué canción refleja más ese mensaje?

El álbum en general, porque este disco ha salido de mi metro cuadrado en particular.

¿Y dónde se encuentra tu Metro Cuadrado?

¿No lo ves? Está delante de ti. En una cabeza y en un cuerpo que definen a una persona que es Pau Donés.

¿Te consideras radical en algo?

No. Antes era mucho más radical... El tiempo me ha ido enseñando que antes de tomar una postura hay que escu-



UN METRO CUADRADO

Con una paulatina evolución ascendente, Pau Donés nos hace girar la mirada hacia su «Metro Cuadrado». Canciones con ritmos a lo Jarabe de Palo y letras positivas con un claro mensaje reivindicativo, el derecho a ser, engloban una colección de 11 temas entre los que se hallan sorprendentes trabajos con Jorge Drexler, Lucrecia y Chrissie Hynde. Sin duda, un álbum que destila buen gusto y mucho Jarabe de Palo.



«LA MÚSICA TIENE QUE SER HONESTA, A PARTIR DE AHÍ QUE CADA UNO ESCRIBA LO QUE SIENTA»

char. Aunque, si me pusiera a pensar, seguro que hay algo por lo que no paso.

¿Crees que la música debe cumplir una función social a través de letras comprometidas?
No, creo más bien que la música lo que tiene que ser es honesta. A partir de ahí que cada uno escriba lo que sienta. Es más, considero que la música no tiene ni por qué cumplir un fin global, en todo caso un fin particular. Y en ese fin particular sí que puede haber compromiso por parte de quien escribe las canciones y las interpreta.

A rasgos generales *Un Metro Cuadrado* está muy arraigado a tu característico estilo, pero ¿qué novedades se pueden escuchar en este quinto álbum?
Las canciones. Sinceramente, no tengo ni he tenido nunca la intención de ponerme a la cabeza del vanguardismo musical español. La música para mí es simplemente un medio de expresión y, a partir de ahí, procuro investigar, mezclar estilos, buscar nuevas melodías... Pero creo que la gran novedad de *Un Metro Cuadrado* viene a través de las canciones.

Jorge Drexler participa en el single *Que Bueno, Que Bueno*, ¿qué tal fue la experiencia con el oscarizado?
Fantástica. Con él ya habíamos trabajado en varias ocasiones, e incluso habíamos compartido escenario... Teníamos 20 canciones de las que escogimos 11 para el álbum, a tres de ellas les faltaba algo y a *Qué Bueno, Qué Bueno* le faltaba Drexler. Fue una decisión intuitiva. Pero tanto su aportación, como la de Lucrecia y Chrissie Hynde en otras canciones, es sobre todo artística y lo cierto es que los temas han ganado mucho con sus granitos de arena...

¿Cómo surgió la idea de hacer una canción en inglés con Chrissie Hynde?
Sabíamos que a ella le gustaba mucho la música de Jarabe De Palo y le propuse el tema *Cry*, que es una especie de bulería-*rock*. Le entusiasmó la idea. Chrissie arranca por palmas y yo canto en inglés.

Ya han pasado cuatro meses desde que saliera el disco a la venta, ¿cómo ves su evolución?
Pues a día de hoy ya hemos hecho unos treinta y tantos conciertos de presentación del disco y seguimos ahí. Para este verano tenemos preparada una buena gira por España y Europa... Sinceramente, estoy muy contento con su trayectoria. La vida de los discos es bastante corta, si un álbum supera el medio año está teniendo muy buena aceptación, y *Un Metro Cuadrado* de momento ya lo lleva. La verdad es que las expectativas son buenas, el próximo *single* va a ser *Cry* y después se sacará otro para hacer la gira. De momento, los medios están respondiendo muy bien, la gente en los conciertos se sabe los temas... No me puedo quejar.

¿Algún sueño por cumplir?
No sé, habrá que ir a por el Oscar (risas)... Hay que aprovechar ahora que se ha puesto de moda...

¿Te gustan los videojuegos?
¡Uff! Yo no pasé de los *pinballs*. No tengo ni consola... Aunque reconozco que el tema de los videojuegos está creciendo bastante, igualándose a las producciones cinematográficas. Además, son una buena distracción para los chavales.



CT SPECIAL FORCES

Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir el shooter más frenético de PlayStation 2, CT Special Forces. Participa en este concurso enviando un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 19 de mayo para optar a uno de los 20 CT Special Forces que sorteamos.



En uno de los niveles del juego utilizas un...

A) Relicario **B**) Paracaídas **C**) Totobías



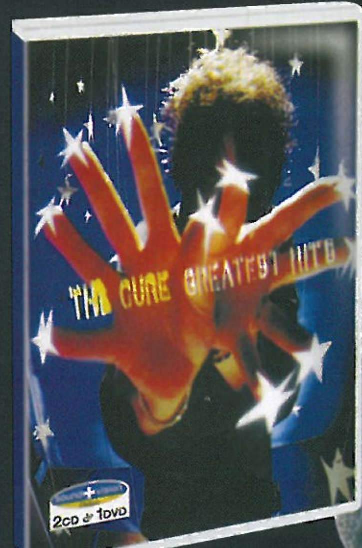
CONCURSO «CT SPECIAL FORCES»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra **ctps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje:

ctps2 A

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de mayo.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: 2.0 STEREO / 5.1 SURROUND SOUND MIX
TIPO DVD: DVD-9 + 2CD
COMPAÑÍA: UNIVERSAL











Así era Robert Smith en sus comienzos...

The Cure

GREATEST HITS

Robert Smith y sus acólitos regresan por la puerta grande con un impresionante lanzamiento que recopila sus éxitos en audio y vídeo

Supervivientes eméritos de la primerísima *Onda Siniestra* británica de principios de los 80, **The Cure** (o lo que es lo mismo, **Robert Smith** y sus sucesivas bandas de apoyo) se han significado siempre, a lo largo de su muy dilatada carrera, por mantener contra viento y marea una intachable integridad artística, además de un elevadísimo nivel de compromiso con la creatividad, al margen de las tendencias del momento y las desquiciantes presiones comerciales. Hoy, en pleno siglo XXI, y disfrutando plenamente de su laboriosamente adquirido *status* de «Leyendas del Rock», los de **Crawley** repasan su glorioso pasado en este DVD con todos sus *vídeo-hits*, excelentemente completado con un doble audio-CD que ofrece esos mismos éxitos (*A Forest, The Lovecats, The Walk*...) en versión original (remasterizados con la última tecnología digital) y en versiones acústicas especialmente realizadas para la ocasión. Un viaje alucinante al corazón del lado oscuro del *Pop*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Casi perfecto: además del doble audio-CD, vídeos de las nuevas lecturas acústicas de sus canciones, tres clips ocultos, información web... Los subtítulos, una vez más, brillan por su ausencia. Lástima

VALORACIÓN: 4/5

Desde *Boys Don't Cry* (1979), su primer vídeo «oficial» (desafortunadamente, no se hizo filme promocional alguno para su disco debut de 1978 ***Three Imaginary Kids***) hasta el reciente *Just Say Yes* (2002), todas las facetas posibles de un grupo que ha sabido combinar como pocos el cambio, la mutabilidad y el movimiento continuo, con un tono, una estética, una actitud y unas maneras absolutamente personales e intransferibles, que les han situado más allá del bien y del mal. Y es un placer recordar a aquel sobrio Robert Smith de los primeros tiempos, presenciar su lenta evolución en el icono de labios eternamente teñidos de rojo sangre que todos conocemos y, sobre todo, perderse en los oníricos, surrealistas, inquietantes y extraños universos (visuales y sonoros) de uno de los grupos más influyentes de todos los tiempos.

COMPA

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS



RICHIE LEE JONES

THE EVENING OF MY BEST DAY

V2

La brava cantautora de **Chicago**, de la que no se tenían noticias desde su ya lejano *It's Like This* (2000), regresa a la actualidad con doce escalofriantes composiciones, atravesadas de rabia, dolor, amargura (y, a pesar de todo, también esperanza), revestidas de *Blues* profundo, *Funk* adusto o *Folk* espectral y definitivamente incendiadas por esa voz inolvidable - cruce imposible de **Joni Mitchell** y **Billie Holiday**, que nos desvela secretos del alma humana que, quizá, valga más no conocer.



■ La inquietante chica de *Crawling*...

LINKIN PARK

Frat Party At The Pancake Festival

La banda más vendedora del *Nu Metal* afianza su posición con un nuevo lanzamiento audiovisual que ofrece, como mayor atractivo, su colección completa de *videoclips* hasta la fecha -todos altamente llamativos- adecuadamente sazonados con una generosa ración de extras: gran cantidad de material filmado entre bastidores y abundantes curiosidades en una caleidoscópica presentación que permite conocer con mayor profundidad las muchas y peculiares costumbres, aficiones, filias y tatuajes de cada uno de los miembros del sexteto californiano. La primera compilación seria de material visual del grupo para los acérrimos y, en todo caso, una perfecta guía para no iniciados con ansias de conocimiento y gran inclinación por los decibelios desbocados.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Un clip con opción multi-ángulo, *making of* de *In The End*, entrevistas, tomas casuales, curiosidades, tres temas en audio, info *web*...¡y subtítulos hasta en los vídeos!

VALORACIÓN: 3/5

Pese a no ser los primeros en incorporar al lenguaje del *Rock* elementos procedentes de otros campos musicales limítrofes (el *Hip Hop* y la electrónica fundamentalmente), el popular combo californiano liderado por **Mike Shinoda** es, sin duda, uno de los que mayor reconocimiento comercial ha cosechado. Motivos: lejos de los aires atormentados y algo lúgubres de sus predecesores *grungies* o el ceño revolucionario de sus contemporáneos hardcoretas, los de Los Ángeles anteponen la juerga, la diversión y el sano cachondeo, a cualesquiera otros principios éticos o ideológicos.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO
SONIDO: DOLBY DIGITAL 2.0 STEREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: WARNER

CT-DISC

AUTÉNTICA DEL MOMENTO









KAMELOT
THE BLACK HALO
SPV

Octavo disco de la banda liderada por el guitarrista **Thomas Youngblood**, que reincide en su habitual línea *Heavy Metal* melódico: virtuosismo interpretativo, carácter marcadamente épico y esa inmaculada perfección sonora que han llegado a ser marcas de la casa. Y, atención, porque muy pronto el grupo estará actuando en directo en las principales salas de nuestro país. Atentos a las noticias...

VARIOS
ELECTRO JAZZ DIVAS VOL 2
WAGRAM

Nuevo fruto de la colisión entre *Jazz* y electrónica que viene afianzándose como una de las tendencias musicales con mayor proyección en estos tiempos de crisis creativa. Nombres de rancio abolengo jazzístico (**Herbie Hancock**, **Chaka Khan**, **Billie Holiday**...) mezclándose y coexistiendo con los últimos exploradores del género (**Bugge Wesseltoft**, **Cinematic Orchestra**, **Norah Jones**...), con resultados siempre perturbadores.

VARIOS
THE SOUND OF MILANO FASHION 3
COOL D-VISION

Lo último en electrónica, las nuevas sensaciones del **Brasil**, la exuberancia latina, la distinción del *Jazz* y el pizpiretismo *Pop* -entre otras sabrosas propuestas- en esta paladeable recopilación de músicas que sonaron en la pasarela milanesa. Dos discos, el primero en onda reposada (*Pre-Show*), y el segundo (*The Show*), con el *glamour* y la agitación de un pase de modelos de *Haute Coiture* del S.XXI.

IVY
IN THE CLEAR
BITTERSWEET

Dos años después del burbujeante *Guestroom* vuelven **Dominique Durand** y sus inseparables **Chase & Schlesinger**, con un nuevo álbum -quinto de su carrera- en el que vuelven a exhibir su insultante facilidad para la creación de melodías embriagadoras, atmósferas cristalinas y estribillos intoxicantes -teñidos de suave melancolía «a la francesa»- que enamoran desde la primera escucha. Otra vez, sobresaliente.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2
Revista Oficial · España



A lo largo de este mes estarán actuando en nuestro país ¡¡¡**Judas Priest**!!!, con **Rob Halford** a la cabeza, para delirio de todos los sufridos «compañeros del Metal». Y con **Barón Rojo** de teloneros, cuidadín. La fechas exactas puedes encontrarlas en el anterior nº de ésta, tu revista.
Entradas a la venta en **www.cai.es**.



El 26 de abril próximo se pondrá a la venta en todo el mundo ***Devils & Dust***, el nuevo disco de **Bruce Springsteen**. También se anuncia gira inminente.

Y desde el mes de marzo ya está disponible en las mejores tiendas del ramo ***Videohistorias 05***, la gran recopilación de **Def-Con 2** en DVD. Mítico.

A continuación, sus próximas descargas...
- 21 abril, Tenerife (Sala Nat)
- 29 abril, Villarrobledo, Albacete (Festival Viñarock)
- 16 mayo, Talavera de la Reina (Casa de la Juventud)
- 21 mayo, Alfaro, La Rioja (Festival Alfarock)

Más novedades primaverales: el gran **Bebo Valdés** promete nuevo trabajo para finales de este mes. Esperamos ansiosos...



Tras labrarse una sólida reputación como artista «de directo», la neocupletista **Pasión Vega** ha dado la sorpresa de la temporada situando su ***Flaca De Amor*** en el nº 3 de las listas de ventas de nuestro país. Enhorabuena.

El rumor se confirma: ¡¡¡**Fangoria** y **Camela** han hecho una canción en comandita!!! Con *vídeo-clip* y todo, claro está. Más noticias, en breve. Mientras tanto, aquí están las próximas fechas de la gira ***Varietés***, de **Fangoria**, en la que contarán con la participación estelar de las **Nancys Rubias** (el nuevo grupo de **Mario Vaquerizo**, consorte de la diva) y la *drag-queen* internacional «**La Prohibida**». La cosa promete...

- 22 abril, Madrid (La Riviera)
- 26 abril, Málaga (Auditorio Eduardo Ocón)
- 28 abril, Vigo (Nova Olimpia)
- 29 abril, La Coruña (Playa Club)

El disco del año se titula ***G0ero*** y su autor es, como no podía ser de otra forma, **Mr. Beck Hanson**, AKA **Beck**. Con la colaboración estelar de **Jack White** y **Dust Brothers** en la producción. ¡Qué grande es este tipo!...



David Otero, guitarrista de **El Canto Del Loco**, publica en Internet una canción (*Despiértame*) para ayudar a los afectados por el *tsunami* y crea una asociación llamada **Kuarkx** para impulsar proyectos artísticos solidarios. En la rueda de prensa le acompañó Dani, vocalista del exitoso grupo, y explicaron que dicha canción sólo se podrá conseguir descargándola de la red en los portales de Terra y Los40, cuyo coste será de 1 Euro e irá íntegramente destinado a los damnificados.

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

VOLKSWAGEN GOLF TDI

4MOTION SPORTLINE

La leyenda del Golf continúa...

Pero si fueron los GTI de las diferentes ediciones del **Golf** las que marcaron la personalidad de la gama, en esta ocasión serán sin duda los motores turboalimentados diésel los que más van a calar entre los aficionados al **Golf**. Y eso a pesar que el recientemente presentado GTi de esta generación sorpende por todo, incluyendo el precio. Pero las prestaciones de los diésel **VW** y sus bajos consumos parecen imbatibles. El TDi 4motion dispone de nada menos que 140 caballos que, sobre todo en recuperaciones, muestran su potencial sin titubeos (no tanto en aceleración). Su comportamiento es noble, pero no deportivo, y quizá un pelín más de robustez en las suspensiones nos permitirían sacar provecho de todo lo que puede dar de sí. Cómodo, un pelín soso por dentro y con los excelentes acabados de siempre, el **Golf** TDi sigue siendo lo de siempre: el enemigo a batir. Las diferencias ya no son tantas, pero es quizá en los propulsores turbodiésel donde **Volkswagen** sigue mirando por encima del hombro a sus rivales. Bueno, bastante bonito y, como siempre, un pelín caro. Pero la calidad y «tener un **Golf**» vale lo que cuesta.

MOTOR: 1.968 cc. (4 cilindros)
POTENCIA: 140 CV. (4.000 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 9,5 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 203 km/h
PESO: 1.416 kg.
CONSUMO:
URBANO
7,7 l/100
EXTRAURBANO
4,9 l/100
MEDIO
5,8 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.204 mm.
ANCHO: 1.759 mm.
ALTO: 1.485 mm.
MALETERO: 350 l.
DEPÓSITO: 60 l.

www.opel.es

(+) PRESTACIONES Y CONSUMOS, EQUILIBRIO

(-) INTERIOR UN POCO IMPERSONAL

GAMA GOLF
DESDE: 14.990 €
HASTA: 29.250 €
VERSIÓN PROBADA: 25.300 €







La pantalla de la radio es un poco sosa. Un poco más de colorido alegraría y mucho el aspecto tan sobrio del interior del Golf

DISEÑO 7,5	MOTOR/PRESTACIONES 8,5	ACABADO 8	CONSUMO 9	CALIDAD/PRECIO 7,5	GLOBAL 8,25



VOLKSWAGEN
PRESENTACIÓN NUEVO PASSAT

Un pequeño Phaeton más juvenil y deportivo

De la mano de **Volkswagen** asistimos a la presentación internacional del esperado nuevo **Passat**, que se celebró en Barcelona el mes pasado. Tras dos días de pruebas dinámicas por diferentes carreteras, y practicando todo tipo de conducción, el nuevo **Passat** se mostro, en sus diferentes motorizaciones, como una verdadera amenaza para los coches de aspecto familiar pero comportamiento deportivo. Con este nuevo **Passat** se puede ir muy rápido, mostrando siempre una nobleza insultante, tanto que es realmente difícil que se desmande. Sigue siempre su trayectoria sin mostrar ningún síntoma de flaqueza, con un aplomo y una efectividad que harán las delicias de los amantes de la conducción deportiva. Por lo demás, su amplitud interior es considerable, su maletero inmenso y sus asientos de lo mejor que hemos visto últimamente. Sólo la calidad de algún plástico desmerecen de un coche que está llamado a ser un éxito de ventas en su segmento. Para la versión familiar, una de las más populares en Europa, todavía tendremos que esperar a agosto. Desde 105 a 250 cv en gasolina, 140 o 170cv en diésel y cambio DSG y *Tiptronic*.



El sistema de arranque se ha adaptado a los nuevos tiempos

¡LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO... [53]



- Descubre Spartan: Total Warrior, la última tentación de Sega
- Battlefield 2: Modern Combat, la popular franquicia de PC llega a PS2
- Hitman Blood Money, la entrega más espectacular de la saga
- SCI presenta sus últimas novedades: Total Overdose y Conflict Global Terror
- Última Hora de PSP...



ANALIZAMOS:

- TEKKEN 5
- MOTO GP 4
- ROLAND GARROS 2005
- COLD WINTER
- STREET RACING SYNDICATE
- MONSTER HUNTER

¡Y EL RESTO DE NOVEDADES!

BUZÓN PLAYSTATION 2
¡Enviad vuestras cartas con preguntas, sugerencias y opiniones sobre el universo PlayStation y podréis ganar fabulosos premios!

DVD DEMO

JUNIO 2005

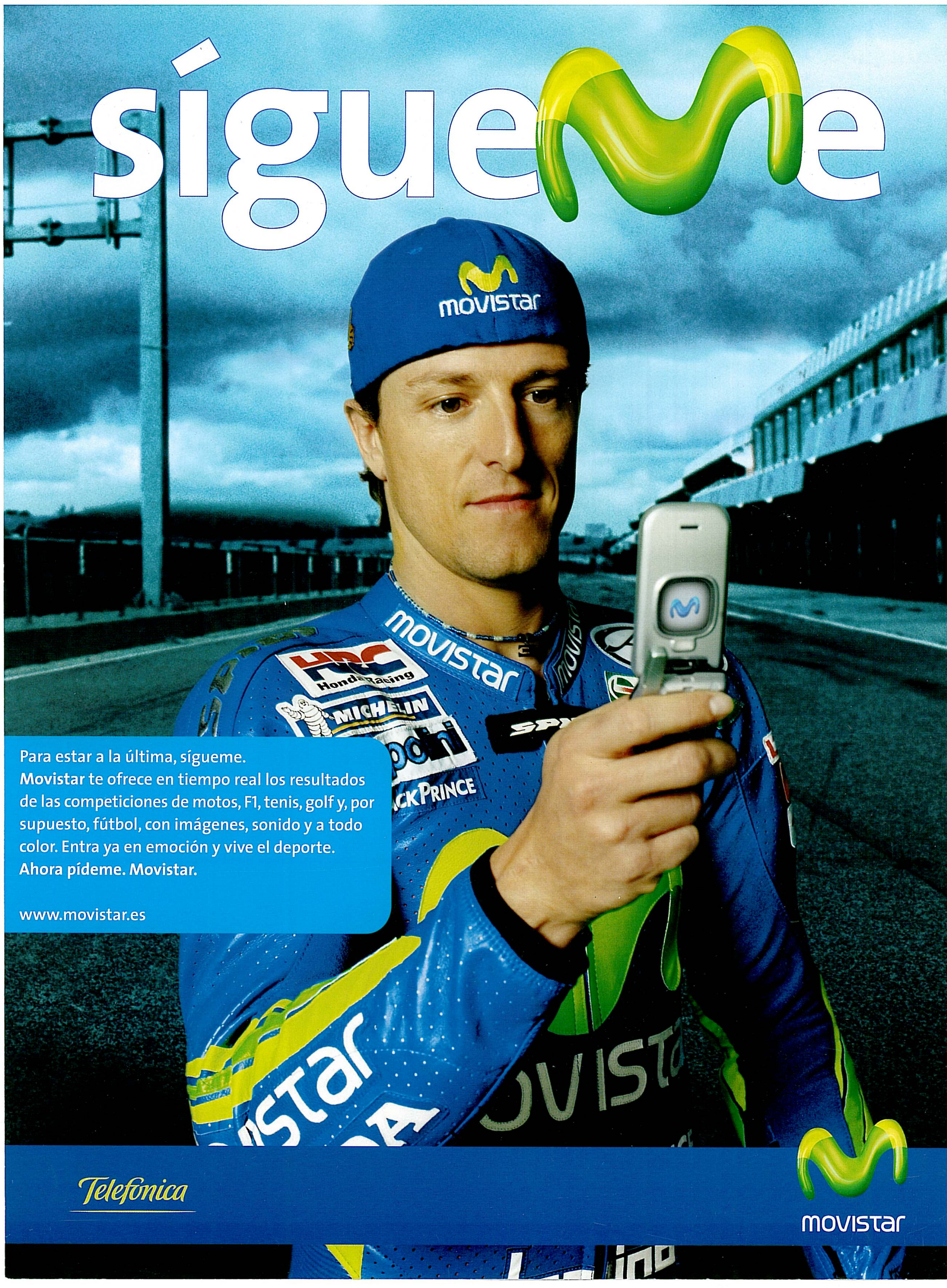
NO TE PIERDAS EL FANTÁSTICO DVD-ROM

PlayStation®2 Revista Oficial - España

¡JUEGA CON LOS LANZAMIENTOS MÁS ESPERADOS!

FIFA STREET, STREET RACING SYNDICATE, CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT, LEGO STAR WARS, SUPER MONKEY BALL y muchos más...

Y NO TE PIERDAS LA GRAN EXCLUSIVA QUE ESTAMOS PREPARANDO...



síguеме
movistar
movistar
Honda Racing
MICHELIN
ACK PRINCE
Para estar a la última, sígueme.
Movistar te ofrece en tiempo real los resultados de las competiciones de motos, F1, tenis, golf y, por supuesto, fútbol, con imágenes, sonido y a todo color. Entra ya en emoción y vive el deporte.
Ahora pídeme. Movistar.
www.movistar.es
Telefonica
movistar